

3
ENERO 1999
PVP: 450 ptas.
LA REVISTA OFICIAL
DRAGON BALL GT
¡¡FUSIONES!!
LOS GUERREROS MÁS PODEROSOS
¡REGALO! 4 GT-FILES
• VEGETA
• SON GOHAN
• VIDEL
• PICCOLO
CARA A CARA: GOKUH vs. VEGETA
VIDEOCLUB GT:
• ESTALLA EL DUELO
• EL REGRESO DE BROLY
ENTREVISTAMOS AL CREADOR DE
DRAGON FALL
NORMA Editorial
00003
8 426239 080187

EL LIBRO DE ARTE QUE ESTABAS ESPERANDO



DRAGON BALL GT

LA REVISTA OFICIAL

número 3 • enero 99

EDITORIAL

¡Bienvenidos un mes más a **DRAGON BALL GT: LA REVISTA OFICIAL**! ¿Cómo habéis empezado el año, dragón maníacos? Nosotros, como podéis comprobar, seguimos imparables a pesar de la gripe y el frío, aunque para remediar esto último, hemos preparado un número bien calentito.

Para empezar, estrenamos la sección **CARA A CARA**, donde cada mes medirán sus fuerzas diferentes personajes del mundo de **DRAGON BALL**. ¡Cuidado, porque esta página echa chispas! También encontraréis un interesante artículo donde analizamos las fusiones más espectaculares que han tenido lugar en la serie. En **GRAN TORI**, hemos escarbado en el baúl de los recuerdos de **Akira Toriyama** y hemos rescatado a **Dragon Boy**, el personaje que sirvió de inspiración para crear a **Son Gokuh**. Increíble, ¿no? Pues eso no es todo, ya que además hemos conseguido entrevistar a **Nacho Fernández**, el dibujante de **DRAGON FALL**, y nos ha contado todo sobre **DRAGON FALL TURBO**, su última obra maestra. Si a esto le añadimos las secciones habituales y cuatro nuevos **GT-FILES** de regalo... ¡No va a haber resfriado que pueda tumbarnos! ¡Nos vemos el mes que viene!

ÍNDICE

RADAR: Actualidad y noticias 2

ZONA GT: Todos los secretos de la serie 4

GUÍA DE COMBATE: La escuela diabólica . 6

MUNDO DB: Las fusiones 8

PASA*GT*IEMPOS: David Ramírez 12

ENCICLOPEDIA GT: Guía de episodios de DB GT 14

¿AMIGOS... O ENEMIGOS? 26

GRAN TORI: Dragon Boy 28

VIDEOCLUB GT: Las películas 30

TINTA CHINA: Aprende a dibujar Dragon Ball 32

CARA A CARA: Gokuh vs. Vegeta .. 34

WWW.GIRU.GT: En la red 35

CRÓNICAS DB: La historia 36

CAPSULE CORP.: Las publicaciones de Dragon Ball 38

EXTRA GT 40

REPORT: Entrevista a Nacho Fernández .. 41

TOMAS FALSAS: C.J. Olivares 44

CORREO 46

EL GRAN TORNEO: Concursos y avance 48

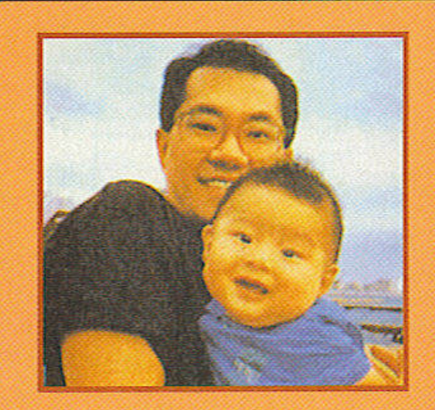
Radar

PONTE AL DÍA

Alrededor de Akira Toriyama suele haber siempre cierto revuelo: una serie nueva de manga, un videojuego con sus diseños... A veces cuesta seguir la pista de su obra. Pero no temas. Cada mes Armando Vila te cuenta todo lo que necesitas saber sobre tu ídolo. Así que no te preocupes: déjate guiar por nuestro radar.

Si coleccionáis la serie amarilla de **Dragon Ball** y os falta algún número, estáis de suerte: a partir de ya podéis volver a encontrar vuestra serie favorita en los kioskos. Por si fuera poco hay regalos inesperados, ya que hasta el momento se han regalado tres pósters inéditos de la serie (el último aparecido estas navidades) realizados especialmente para la ocasión. ■





Si os preguntáis por qué **Toriyama** no ha publicado ninguna serie nueva desde que acabó **Dragon Ball**, salvo los relatos cortos que ya conocemos, tenemos la respuesta en la solapa del tomo 3 del **Teatro manga**. En ella, **Tori** nos informa de que en su casa hay: un perro, un conejito, peces de colores, peces marinos, peces de agua caliente, una ardilla y... ah, sí, también tiene mujer e hijos. Con tanta responsabilidad, es normal que no tenga tiempo -ni ganas- de coger el pincel y dibujar algo... ■

El único animé de **Tori** que sigue en la brecha es la nueva serie de **Dr. Slump**. Se trata de una versión de la primera adaptación al animé de su manga pero tiene algunas diferencias muy marcadas en cuestión de diseño. La más evidente es el cambio de look de **Arale**, que ha pasado de un pelo color azul a un castaño más convencional. **Akane** ha rebajado su rubio pote a un castaño anaranjado mientras **Taro** tiene un estilo mucho más rebelde (y más moderno, todo sea dicho, porque su look rocker quedaba de lo más hortera) . La que más ha cambiado es la señorita **Yamabuki**, que ha dejado su peinado años ochenta por una melenita lisa a lo **Scully** que le queda de lo más moderno. Ahora bien, la serie es clavadita a la otra, no cambian ni una coma, así que tampoco podemos decir que sea una innovación... ■

Ya he vuelto a casa

¡Yuhuuu, ya estoy en España! ¡Ya tenía ganas de llegar a casa!, aunque echo de menos los increíbles lugares donde he estado.

CLUB de Grumetes PESCANOVA

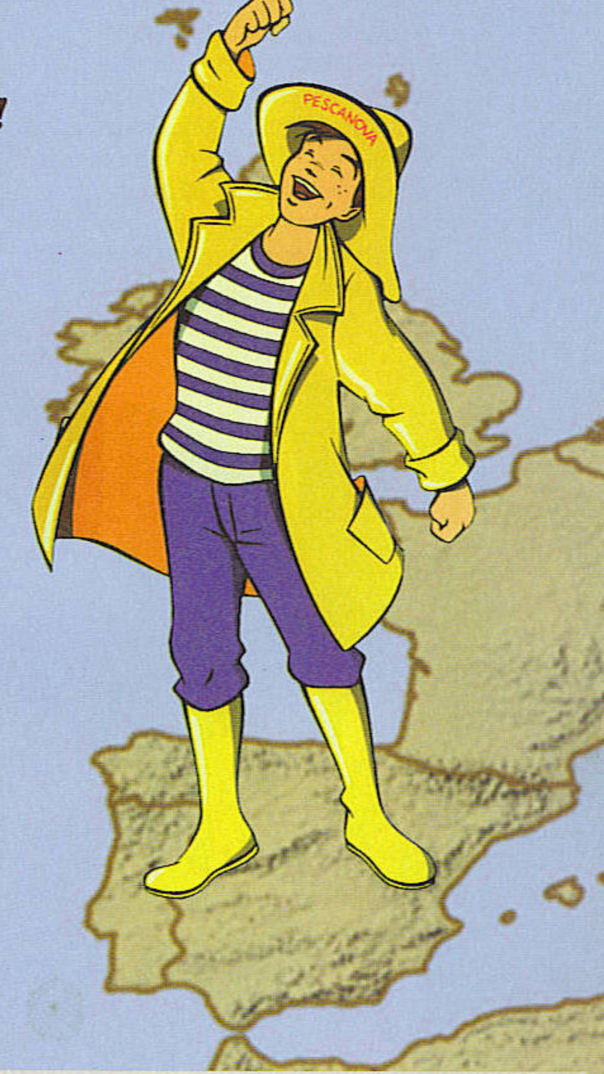
Me habéis escrito tantos amigos durante mi largo viaje que casi no sé dónde poner todas las cartas. Todos los marineros y yo nos lo pasamos super bien leyéndolas.

Para seguir viviendo grandes aventuras con vosotros quiero invitaros a formar parte del Club de Grumetes Pescanova. Todos los amiguetes que me habéis escrito y todos los que me escribáis a partir de ahora, seréis socios del Club de Grumetes.

Os enviaré a casa un super regalo con todo lo necesario para ser un auténtico Grumete y luego ¡muchas cosas más!



Enrólate en el Club de Grumetes Pescanova y conseguirás este regalo de bienvenida.







Lo bueno sale bien

Escríbeme al Apartado de Correos 3055,
C. P. 15190 A Coruña, junto con tus datos personales,
indicando en el sobre "Anuncio Revista Dragon Ball GT".
¡A qué esperas, sólo serás un auténtico Grumete si te haces socio!

ZONA GT

DRAGON BALL: CRÓNICA DE UN ÉXITO

Pocas series de animación han logrado un éxito continuado durante años en nuestro país, y se cuentan con los dedos de una mano aquellas producciones que lo han mantenido durante más de 5 años. Hemos sido testigos de una gran cantidad de modas, como **Las Tortugas Ninja**, **Ranma 1/2**, **Batman**, **Sailor Moon**... pero todas ellas se fueron con la misma rapidez que llegaron. Tan sólo un par de series, **Los Simpsons** y **Dragon Ball**, pueden enorgullecerse de haber traspasado la barrera de moda pasajera para convertirse en todo un fenómeno social.

Isidro Sánchez, con la colaboración de Estudio Phoenix y Estudio INU

EL NACIMIENTO

A finales de los 80, **Dr. Slump**, la genial serie de humor de **Akira Toriyama**, triunfaba en la programación infantil de la cadena autonómica catalana **TV3**, gustando tanto a los más pequeños como a adolescentes e incluso adultos. No sabemos si fue pura casualidad o un acto intencionado, pero el caso es que los programadores de la cadena decidieron sustituirla, tras emitir una gran cantidad de episodios, con una serie del mismo autor. De esta manera, el 14 de febrero de 1990, sin ninguna publicidad especial, se producía el estreno de **Dragon Ball** en nuestro país como una serie más del montón.

A los pocos días de emisión, **Dragon Ball** empezó a captar verdaderos adictos y, al igual que sucedió con **Dr. Slump**, sus espectadores no eran sólo niños, sino un público más amplio compuesto también por muchísimos adolescentes. El hecho de que la serie captara al público desde el primer momento se debe, sin duda, al rápido desarrollo de los primeros capítulos, en los que se presentan una gran cantidad de personajes formidables: **Bulma**, **Mutenroshi**, **Pilaf** y sus sicarios, **Yamcha**, **Woolong**... Cada uno tenía una personalidad muy marcada, una vena cómica sobresaliente y todos se incorporaban a la historia y la hacían avanzar. **Dragon Ball** comenzaba a estar presente en las conversaciones entre amiguetes, y cuando casi todo el mundo estaba ya enganchado, la emisión se cortó sin ofrecer siquiera el desenlace del 21º Torneo de las Artes Marciales, que debía enfrentar a **Son Gokuh** y su maestro en una gran final. La desesperación de la audiencia fue total, y las oficinas de **TV3** se llenaron de cartas solicitando la reanudación de la serie. Además, se comenta que el hijo del director era también seguidor de las aventuras de **Son Gokuh**, lo que también influiría lo suyo...



La llegada de **Trunks** durante la segunda parte de **Dragon Ball Z** supuso uno de los puntos álgidos de la serie.

LA EXPLOSIÓN

Al cabo de unos meses la serie volvió a empezar y ahora sí, veríamos el sensacional combate entre **Son Gokuh** y **Jackie Chun**, así como el resto de sus aventuras. La popularidad de **Dragon Ball** comenzó a subir como la espuma en toda Catalunya, convirtiéndose en la serie infantil nº 1 de la programación, y en 1991 ya podemos hablar de una auténtica Gokuhmanía, que se extendería a las Baleares y buena parte de la Comunidad Valenciana, ya que se recibe la onda de **TV3** en gran parte del territorio. Los aficionados estaban sedientos de material de **Dragon Ball**, pero apenas había nada: cómics, muñecos, camisetas... en nuestro país aún no se comercializaba ningún merchandising de la serie, por lo que empezó a desarrollarse, apenas sin proponérselo, todo un mercado alternativo ilegal de fotocopias, fanzines y camisetas piratas,



Uno de los primeros productos de merchadising que pudimos ver en nuestro país fueron los pósters que regalaba una conocida marca de patatas fritas. A partir de aquí, pudimos ver la cara de GOKUH en todo tipo de productos.

muchos de ellos con imágenes creadas por los aficionados copiando directamente de la pantalla del televisor.

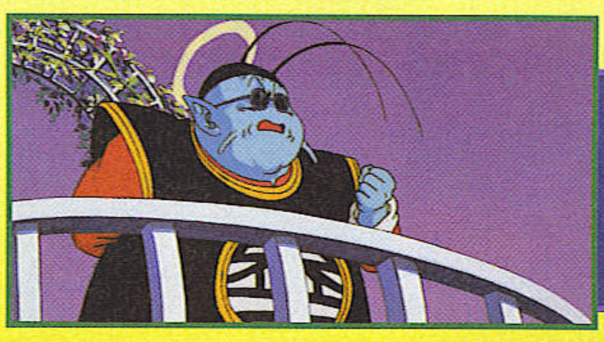
En 1991 comenzó también la emisión en Andalucía y Madrid. Ahora ya nadie dudaba del increíble potencial de **Gokuh** y sus amigos, y varios empresarios emprendieron una carrera contrarreloj para lanzar los primeros productos oficiales de la serie. Así, en 1992, **Planeta-DeAgostini** lanzó el manga de forma semanal y en dos lenguas (castellano y catalán), convirtiéndose en el título más vendido de toda la historia en su división de cómics. Otras empresas desarrollaron productos como pegatinas, camisetas, pósters, etc., a la vez que algunas empresas de alimentación como **Matutano** realizaban promociones. **Akira Toriyama**, el hasta entonces desconocido autor de la serie, comenzó a cobrar un gran protagonismo, siendo venerado por miles de aficionados, y "manga" y "animé", esas palabras que definen al cómic y la animación japoneses, comenzaban a escucharse cada vez con más intensidad...

LA CONSOLIDACIÓN

El resto de la historia ya es conocida por todos. Llegaron los vídeos de las películas, **DRAGON BALL Z**, la serie roja del manga... parecía que el filón **DRAGON BALL** no tocaba a su fin, y que la serie permanecería junto a nosotros hasta que el autor, **Akira Toriyama**, decidiera acabar con ella. Sin duda, parecía algo imposible, pues la popularidad de la serie, lejos de decrecer, se había disparado con la emisión de los emocionantes episodios de **DRAGON BALL Z** y la presentación de personajes como **Vegeta** (en la primera parte de la serie) y **Trunks** (en la segunda). Por si fuera poco, la popularidad de **Son Gokuh** se elevó ya hasta el límite cuando **Antena 3 TV** se hizo con la serie para su emisión a nivel nacional, llegando definitivamente a todos los rincones del país. Avalancha de merchandising, nuevas ediciones del manga en distintos formatos, más vídeos... tras más de 7 años de éxito, la serie parecía no tener rival, y ya era considerada todo un fenómeno social. Por si todo esto fuera poco, **DRAGON BALL** no sólo consiguió su propio éxito, sino que desencadenó una fiebre paralela, el manga, que comenzó a pegar con fuerza a partir de 1992, y que ya se ha consolidado hoy día como un género propio dentro del mercado del vídeo, la TV, el cómic y los videojuegos.

EL PRESENTE

Cuando todos los aficionados españoles disfrutaban de la buena marcha de su serie favorita con la emocionante saga de **Boo**, una noticia heló los corazones de todos hace poco más de 2 años: **Akira Toriyama** había terminado **DRAGON BALL**. Al principio pocos se lo creyeron, pero pronto la noticia se confirmó y todos (tanto los aficionados como los empresarios que estaban trabajando con los productos) debieron resignarse y aceptar la nueva situación. No obstante, pronto se produciría otra noticia no menos sorprendente, pues **TOEI Animation** anunciaba su intención de producir nuevas aventuras inéditas basadas en los personajes de **Toriyama**, en una nueva serie titulada **DRAGON BALL GT**. Nuevamente, la fiebre se apoderó de todos los seguidores de **Son Gokuh**, tanto los que empezaron hace más de 8 años a seguir sus aventuras, como todas aquellas nuevas generaciones de niños que se han ido aficionando a la serie a través de sus constantes reposiciones. El lanzamiento de los primeros vídeos de **Manga Films** supuso el pistoletazo de salida para el fenómeno **GT**, produciéndose una nueva avalancha de productos de merchandising y... ¡hasta una revista mensual! Ahora todas las expectativas se centran en el inminente estreno de la serie en TV. Se habla de febrero como fecha de estreno en las autonómicas y de finales de marzo a nivel nacional en **Antena 3 TV**... lo que sí es seguro es que el fenómeno, que lleva camino de alcanzar los 9 años de éxito en nuestro país, volverá a pegar más fuerte que nunca... ■



¿El futuro de la serie? Ni siquiera KAIOH SAMA puede contestar a la pregunta del millón, aunque todos esperamos que a TORIYAMA le vuelvan las ganas de trabajar en DRAGON BALL.

No sólo la serie ha tenido diferentes títulos; los personajes de DRAGON BALL han tenido diversos nombres en sus emisiones en España. Aquí tenéis una pequeña muestra:

JAPONÉS	MANGA PLANETA	CATALÁN	CASTELLANO
Kame Sennin/ Mutenroshi/ Pervertido (según Bulma)	Duende Tortuga	Follet Tortuga	Duende Tortuga
Son Gohan	Son Gohan	Son Gohan	Son Gohanda
Kame-hame-ha	Onda Vital	Kame hame ha	Onda Vital
Piccolo	Piccolo	Cor Petit	Piccolo

Guía de COMBATE

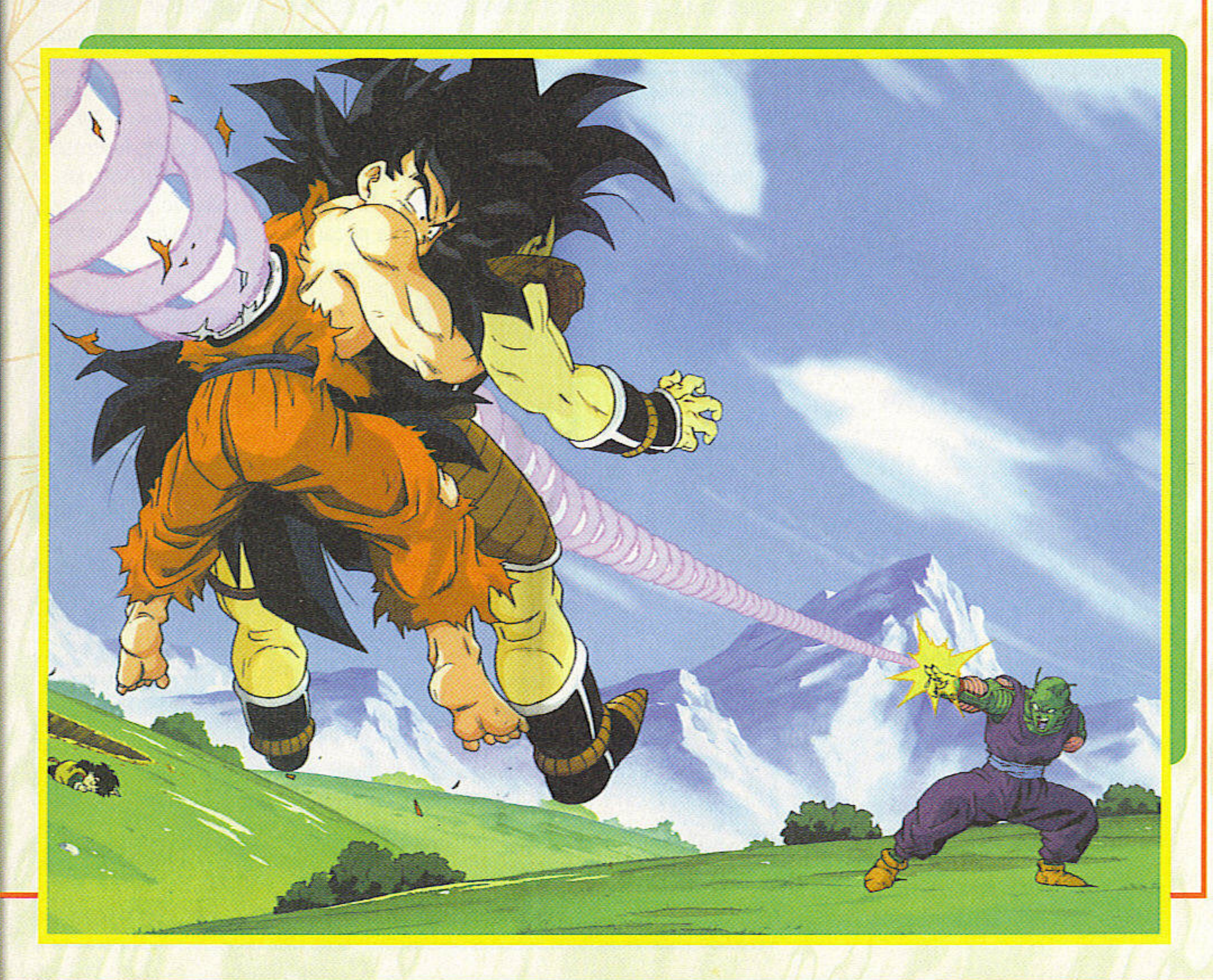
Los mejores golpes

Por X. Rebis

MAKANKOSAPPO

Cañón mortal de luz diabólica perforadora
Primera aparición: DBZ capítulo 4

Uno de los ataques preferidos y más mortíferos de **Piccolo**, y que desarrolló tras el 23º Torneo de Artes Marciales con la intención de derrotar a **Gokuh**. El luchador se lleva los dedos de su mano derecha a la frente mientras concentra toda su energía. Cuando ya ha incrementado su poder lo necesario, extiende su brazo derecho y desde la punta de sus dedos lanza un rayo envuelto de energía en forma de espiral. El rayo posee un poder perforador capaz de acabar con su rival si se produce un impacto directo. La primera vez que **Piccolo** lo utilizó fue para acabar con la vida de **Gokuh**, pero no como él había imaginado. Después de que los dos rivales se aliaran para hacer frente al saiyan **Raditz**, **Gokuh** se sacrificaría para que **Piccolo** pudiera acabar con la vida de su enemigo. Posteriormente el *makankosappo* sería utilizado por **Piccolo** contra **Cell**, y más tarde por el mismo bioandroide que poseía células del namek.



MASENKO

Cañón de luz diabólica
Primera aparición: DBZ capítulo 28

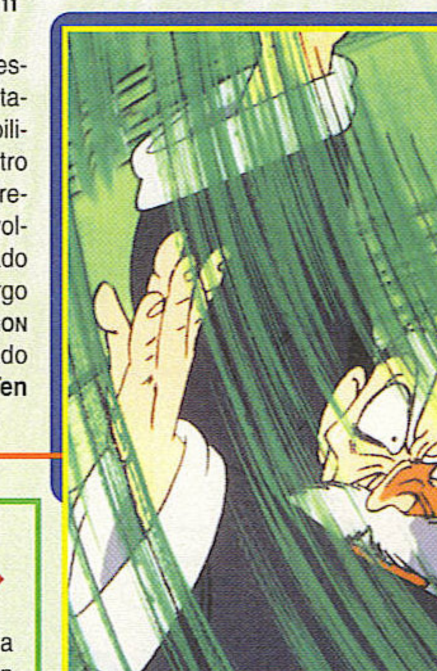


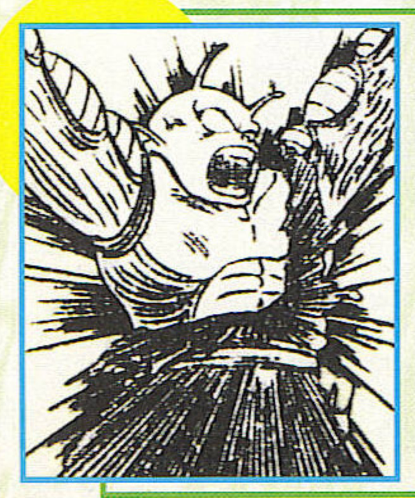
Este ataque fue el más utilizado por **Son Gohan** durante su niñez. Para acumular energía cruzaba sus manos sobre su cabeza y después las llevaba hacia delante descargando un poderoso rayo de energía que incrementaba su fuerza de combate en más de un 100%. La primera vez que pudimos ser testigos de su utilización fue tras la muerte de **Piccolo** a manos de **Vegeta** y **Nappa**. A pesar del considerable aumento de poder y su espectacularidad, apenas causó mella en **Nappa**, que pudo desviarlo a tiempo. Este ataque también ha sido utilizado por **Piccolo** (él se lo enseñó a **Gohan**) y por el **Trunks** del futuro (a quien se lo enseñó **Gohan**).

MAFUBA

Técnica para encerrar al demonio
Primera aparición: DB capítulo 111

Ésta fue la técnica utilizada para encerrar a **Piccolo Daimaoh**. Es muy efectiva, pero requiere una gran concentración. Esta técnica supone un desgaste de energía que puede significar la muerte del individuo que la utiliza. Además, para llevarla a cabo es necesario el empleo de un recipiente para encerrar la esencia vital de la víctima en cuestión (en algunas ocasiones se ha llegado a usar una cacerola de arroz). Sin embargo, puede ser fácilmente contrarrestada -e incluso devuelta- cuando existe la posibilidad de interponer a otro individuo en lugar del agredido o, simplemente, volcando el recipiente usado para la técnica. A lo largo de la historia de DRAGON BALL la han utilizado **Mutaito**, **Mutenroshi**, **Ten Shin Han** y **Kamisama**.





y además...

Otros ataques de la escuela creada por **Piccolo Daimaoh** y que tienen como denominador común la partícula *ma* (demonio) son: *makosen* (réplica del *kame-hame-ha* de la escuela demoníaca), *bakuriki ma ha* (réplica del *cho kame-hame-ha*), *mako ho* (réplica del *kiko ho*) y *cho bakuretsuma ha* (poderosísimo rayo que **Piccolo** utilizó contra **Cell**).

POR RUY RAMOS

¡¡FUSIÓN!!

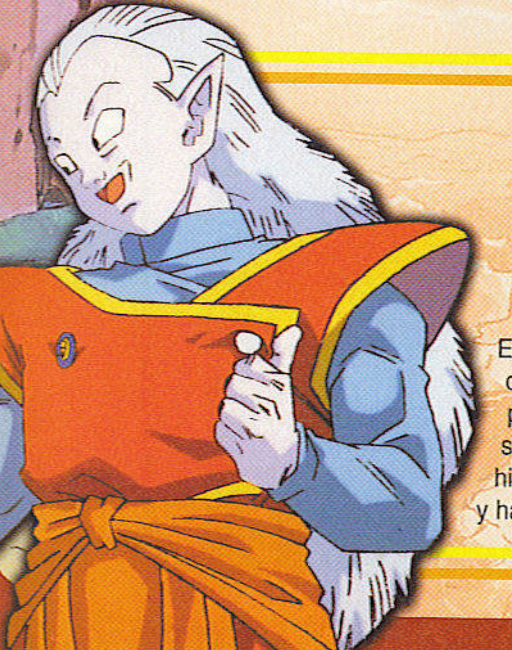
¿Quién dijo que los refranes no eran efectivos? En el caso concreto de DRAGON BALL podríamos aplicar aquel que dice que "la unión hace la fuerza", aunque más que unión deberíamos decir fusión. Ya sea con la ayuda de unos pendientes o gracias a la técnica aprendida por **Son Gokuh** en el Otro Mundo -de manos de un guerrero del planeta Metamor-, los guerreros **Z** y **GT** han combatido con fusiones a las amenazas más peligrosas del universo. **Gogeta** en nivel 4 de super saiyan ha supuesto la máxima expresión en cuanto a poder se refiere, con un potencial tan descomunal que podríamos hablar de un posible nivel 5 de saiyan. A continuación repasaremos las más importantes fusiones que se han podido ver en todo DRAGON BALL.

MÉTODOS DE FUSIÓN

Existen dos métodos con los que es posible fusionarse. El primero de ellos es la técnica en forma de baile ridículo del planeta Metamor. Para poder realizar esta técnica dos guerreros deben realizar al unísono un baile en el cual acaban juntando las puntas de los dedos índice tras unos movimientos totalmente sincronizados. Esta fusión sólo dura un tiempo, pero en ese corto lapso, el nivel que se alcanza con la fusión es inmenso. Si por desgracia el baile no se realiza correctamente, la fusión, en vez de conseguir un ser de un poder inigualable, lo convierte en una forma de vida extremadamente débil y los guerreros deberán esperar a que pase el tiempo para volverse a fusionar. La otra opción de fusión es la de utilizar los pendientes **Potara** que poseen los **Kaioh Shin**. Con estos pendientes, se evita que la fusión sea errónea, aunque existe un inconveniente: una vez puestos los pendientes ya no hay forma de deshacer la fusión, con lo que los dos guerreros que se unan deberán permanecer en este estado para siempre.

RO KAIOH SHIN + BRUJA

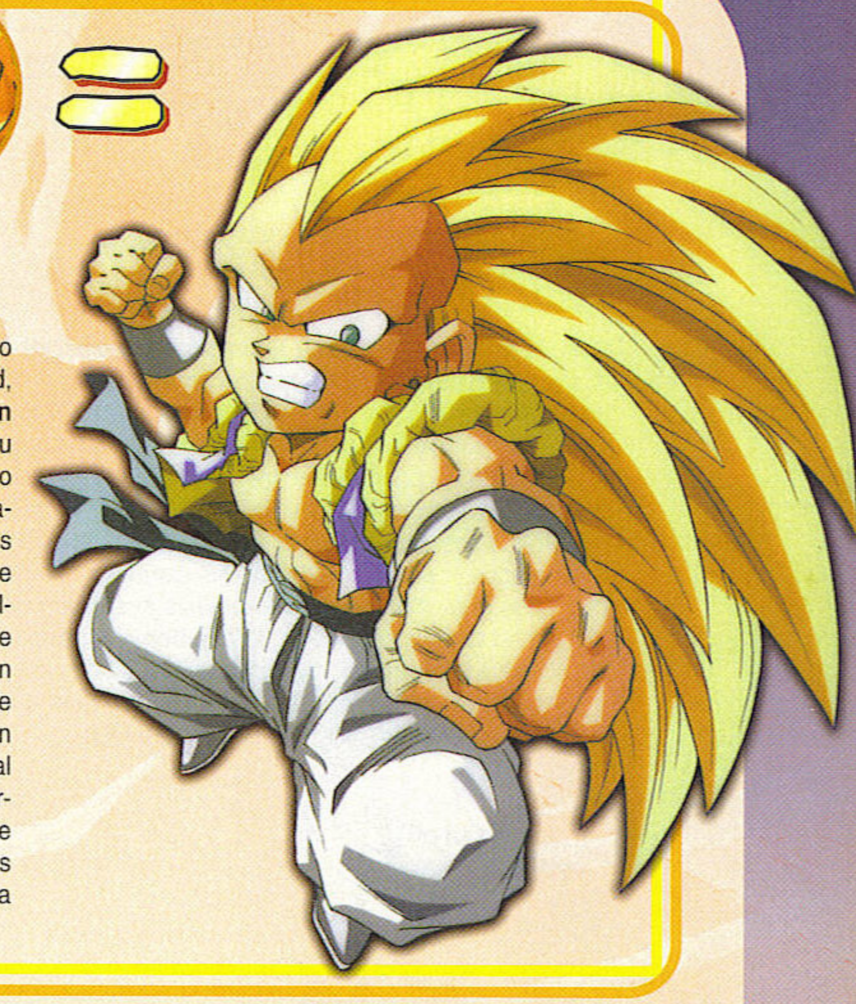
Hace 75 millones de años se realizó la que sería la primera fusión conocida. El joven y gran **Ro Kaioh Shin** iba a ser víctima de un desgraciado incidente ocasionado por una vieja bruja (y nunca mejor dicho). Por lo visto, la muy graciosa le quitó uno de los pendientes que llevaba, y se lo puso, ya que que según ella los pendientes sólo eran cosa de mujeres. Al ponérselo, se produjo la fusión por el poder de los pendientes **Potara**. El joven **Kaioh** obtuvo la apariencia de la vieja bruja, pero también sus poderes mágicos. Gracias a ellos, **Ro Kaioh Shin** consiguió derrotar a **Boo** y mantenerlo a raya durante mucho tiempo, casi tanto tiempo como el que él estuvo encerrado en la espada-Z.



= KAIOH SHIN + KIBITO

Esta fusión, más que para enfrentarse al mal, fue para demostrar a **Gokuh** cómo se debían utilizar correctamente los pendientes **Potara** (ya sabéis que el saiyan es un poco cortito). De esta fusión, que para desgracia de los dos era irreversible, nació un ser que pasó con más pena que gloria por el universo de DRAGON BALL. Lo único que hizo y realmente valió la pena fue salvar a nuestros héroes de morir frente a **Majin Boo** y hacer un viaje al nuevo Namek para pedir tres deseos al dragón sagrado **Polunga**.





GOTENKS

Cuando el demonio **Boo**, a las órdenes del mago **Babidi**, amenazó con aniquilar a la humanidad, **Gokuh** y **Piccolo** adiestraron a los pequeños **Goten** y **Trunks** para que combinaran su fuerza y su inmenso poder, dando paso a un nuevo guerrero aparentemente definitivo: **Gotenks**. Primero combatió en nivel normal, para luego alcanzar el nivel tres de super saiyan y demostrar la eficacia en combate de una fusión. De todas formas, y debido principalmente a un exceso de confianza, **Gotenks** fue derrotado por un poderoso **Majin Boo**, también metido en el juego de las fusiones. Lo realmente malo de esta combinación era que tan sólo podían estar fusionados durante treinta minutos, tras lo cual los dos guerreros volvían a su estado normal, perdiendo así cualquier esperanza de victoria. Antes de combatir con **Boo** en nivel normal, tuvieron algunos problemillas con la susodicha técnica, dando lugar a algunas combinaciones realmente patéticas.

BOO

El despiadado **Boo** no necesitaba ninguna técnica de fusión para conseguir unir los poderes de otra persona a los suyos. Sólo necesitaba comerse a sus rivales para unir las características de su rival con las suyas y así ser más fuerte y poderoso. En su primera encarnación, absorbió al **Dai Kaioh Shin**, que con su bondad anuló la maldad de **Majin Boo**, convirtiéndose éste en la criatura rolliza y con mentalidad infantil que fue despertada por **Babidi**. En este estado, **Boo** se "fusionó" con **Son Gohan**, **Piccolo**, **Gotenks**... Con cada "aperitivo" **Boo** iba aumentando su poder rápidamente, además de obtener algún rasgo de la apariencia de sus rivales convertidos en galleta hacía escasos momentos.



ULTRA OOB

Durante el tiempo que **Baby** esclavizó a la humanidad, muy pocos fueron los seres que pudieron escapar a las garras del último tsufur. Entre ellos se encontraban **Boo** y **Oob**, que combatieron sin descanso a la amenaza parasitaria de **Baby**. Cuando el primero fue literalmente pulverizado por **Vegeta-Baby**, su energía pasó a fusionarse con **Oob**. A pesar de que en un primer momento volvió a recordar que él era en realidad la reencarnación del mal en estado puro, **Oob** no se desvió hacia el sendero del mal y puso en serios aprietos a **Vegeta-Baby**. Sin embargo, el malvado (y sediento de venganza) tsufur demostró su amplio arsenal de ataques y técnicas, con las que acabó convirtiendo en galleta al pobre **Ultra Oob**.

GOGETA

Aunque parezca increíble, en el mundo de los espíritus las cosas no suelen ser tan tranquilas como **Enma Daioh** desearía. Desde que los enemigos super poderosos de **Gokuh** y compañía han caído en el infierno, los guardianes de este lugar han tenido que hacer horas extras y varios turnos de vigilancia para calmar las iras de los **Freeza**, **Cell** y **Nappa** entre otros. Sin embargo, uno de los demonios encargados de poner orden en el infierno fue el causante del mayor problema al que se enfrentaron jamás: **Janemba**. Esta terrible amenaza, que provocó un gran caos en la Tierra (cuando miles y miles de muertos volvieron a la vida), sólo pudo ser frenada por **Gogeta**, un ser inmensamente poderoso que fue el resultado de la fusión entre **Gokuh** y **Vegeta**. Esta vez, no utilizaron los pendientes para la fusión, ya que usaron la técnica del planeta Metamor. Aunque a **Vegeta** no le parecía muy buena idea por lo vergonzoso que resultaba realizar ese baile, se prestó a pasar este mal trago para poder derrotar a su enemigo. Los dos héroes realizaron mal el baile y tuvieron que pelear con una estética algo "abultada" durante cierta fase del combate.



GOGETA SAIYAN 4

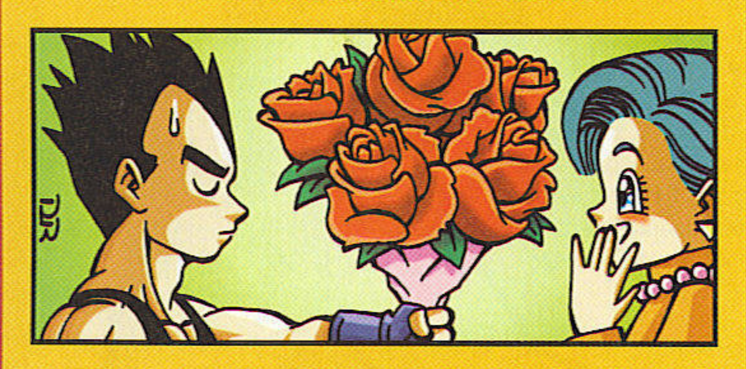
Una vez más, un enemigo tremendamente poderoso (**Ih Shinron**) obligó a los súper luchadores de la Tierra a fusionarse entre ellos para poder deshacer una tremenda amenaza. De esta manera, **Vegeta** y **Son Gokuh** - ambos en nivel cuatro de super saiyan- utilizaron la técnica de fusión para volver a crear al guerrero definitivo: **Gogeta**. Así, esta fusión demostró no tener rival alguno y ridiculizó cuanto quiso a **Ih Shinron**. Con una amplia gama de ataques, como si de un combate de boxeo se tratara, puso contra las cuerdas al dragón de una estrella y tan sólo su escaso tiempo de fusión (cinco minutos) impidió la victoria segura. En ningún otro momento de la historia de la Tierra se necesitó tan desesperadamente un minuto más, ya que el estado de fusión no podía retener por más tiempo una cantidad tal de poder.

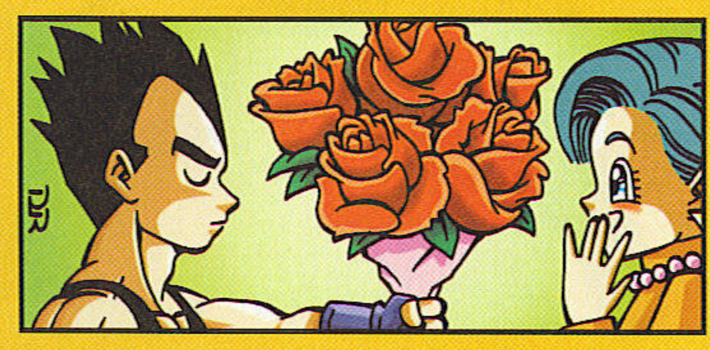
VEGETTO

Todo parecía perdido cuando **Boo** derrotó a **Gotenks** (la fusión de **Goten** y **Trunks**), pero la afortunada intervención de **Vegetto** arregló la situación. A diferencia de la anterior fusión, este ser, compuesto por **Vegeta** y **Gokuh**, fue creado gracias a los pendientes **Potara**. El único problema con ellos se reducía a un pequeño detalle: cuando se usaban, la fusión era ligeramente "irreversible", aunque por suerte para **Gokuh** y los demás, éste se fusionó con **Vegeta** (y no con **Mr. Satan** como estaba previsto en un principio). A pesar de todo, **Vegetto** demostró ser más poderoso que el **Majin Boo** y utilizó una estratagema para introducirse en el interior de su cuerpo y rescatar a sus amigos. Dentro de **Boo**, y debido a las condiciones físicas especiales que existían allí, **Vegetto**, ante la sorpresa de muchos, se "desfusionó" (para alegría de **Vegeta**).

¡¡PASA GTIEMPOS!!

¿TE GUSTARÍA ENCONTRAR LAS **7 DIFERENCIAS** ENTRE ESTAS ROMÁNTICAS ESCENAS?

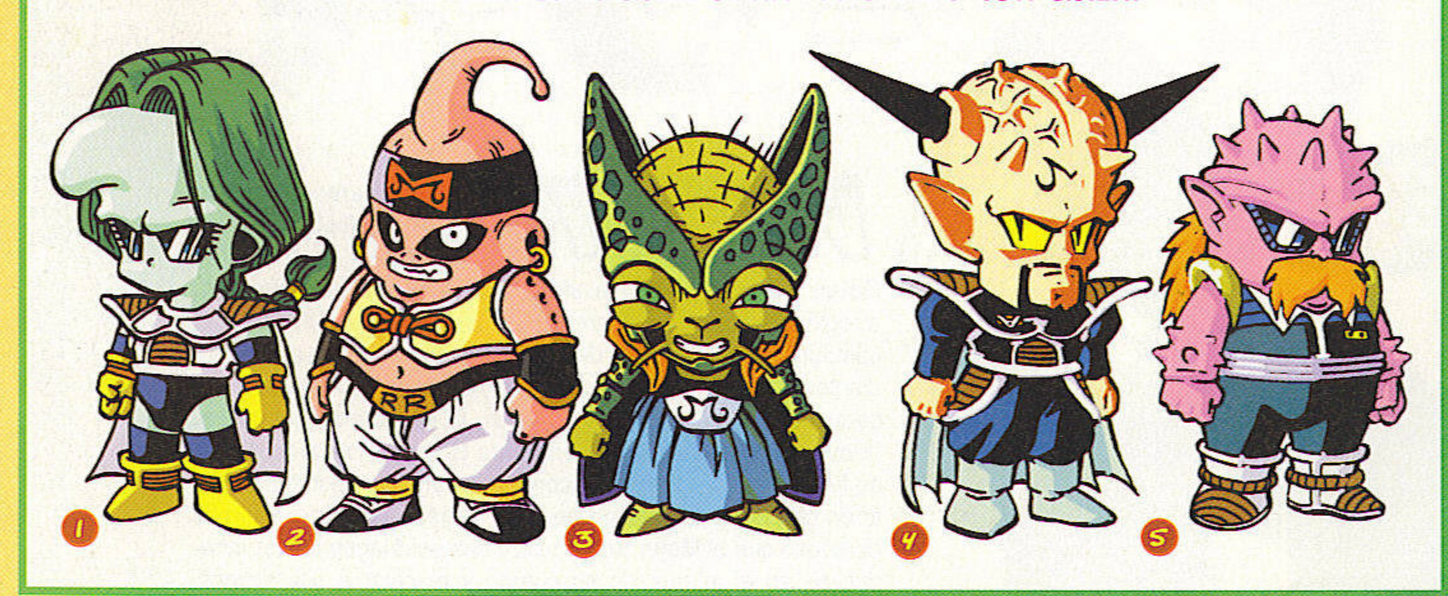




¡BUSCA LOS NOMBRES DE **7 SAIYANS** EN ESTA SOPA DE LETRAS!



¡LOS ENEMIGOS DE GOKUH SE HAN FUSIONADO EN EL MÁS ALLÁ! (ES QUE SE ABURRÍAN...) ¿PUEDES AVERIGUAR QUIÉN SE HA **FUSIONADO** CON QUIÉN?





SOLUCIONES:

LAS SIETE DIFERENCIAS:
1. Gota de sudor de Vegeta. 2. Raya en el cuello de Vegeta. 3. Doblez en el papel del ramo de rosas
4. Pétalo de la rosa superior derecha.
5. Hoja de rosa inferior derecha.
6. Pestaña de Bulma. 7. Pelo de flequillo de Bulma.

LOS SIETE SAIYANS:
1. Vegeta. 2. Gohan. 3. Gokuh. 4. Trunks.
5. Goten. 6. Pan. 7. Bra.

LAS FUSIONES:
1. Baby + Zarbon. 2. A-19 + Boo. 3. Babidi + Cell. 4. Ginew + Darbura. 5. Dr. Mu + Dodoria

NOTA INFORMATIVA

LOS MUÑECOS DE DRAGON BALL

A raíz del artículo publicado en el pasado número sobre los muñecos de DRAGON BALL, sois muchos los que nos habéis escrito preguntando dónde se pueden encontrar algunas colecciones, como las de la marca Bandai.

Debemos informaros de que la mayoría de muñecos que se reseñaron no se pueden encontrar en nuestro país, y se mostraron en el artículo a modo informativo, al igual que hicimos en el nº1 con las colecciones de cartas.

En nuestro país, únicamente la empresa **AB TOYS** tiene la licencia para vender figuras y juguetes de **DRAGON BALL**, **DRAGON BALL Z** y **DRAGON BALL GT**. Las figuras y juguetes de **Bandai**, aunque oficiales, sólo se pueden comprar en Japón y no en España.



De esta manera, contestando a vuestras dudas, podéis comprar los juguetes de **AB TOYS** y colecciones de figuras como **SUPER BATTLE AB TOYS** y **FULL BATTLE AB TOYS** en la mayoría de librerías especializadas de comics y grandes almacenes como **El Corte Inglés**.

Si tenéis más dudas o no encontráis los productos de **AB TOYS** que buscáis, podéis poneros en contacto con el número de fax 96 552 201.

La Redacción

NOTA INFORMATIVA

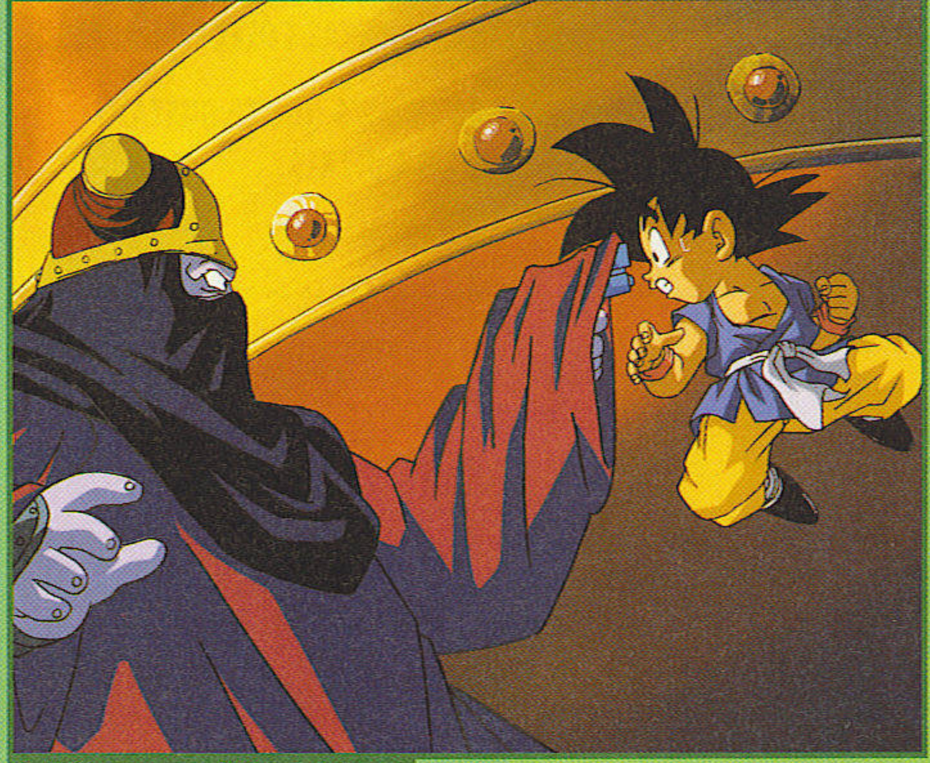


capítulo 11

LA MALDICIÓN DE LOUD

(Ruudo no meroi?! Ningyou ni sareta Pan)

La nave de los hermanos **Para Para** se dirige a una velocidad de auténtico vértigo hacia el planeta **Loud** después de que se activara accidentalmente el piloto automático, atravesando asteroides temerariamente y dejando pegados al suelo a **Pan** y a **Giru**. Como era de esperar, **Pan** comienza a culpar al robotito de todo lo ocurrido y a perseguirle por el interior de la nave.



Cualquier recurso es válido para detener a un saiyan, aunque en el caso de Gokuh... ¡vale hasta una pistola de juguete!

Por si fuera poco, le obliga a enfrentarse a los incomprensibles controles de la nave para hacerla volver, pero todo lo que **Giru** consigue es que **Pan** acabe en el conducto de la basura.

En el planeta de los moomas, mientras tanto, los hermanos **Para Para** están atados y vencidos, y para no revelar hacia dónde se dirige la nave, comienzan a tararear. Sin embargo, el más pequeño de ellos es tan despistado que, tarareando, revela sin querer el destino de la nave para desespero de sus hermanos.

Pan y **Giru** han llegado, a trancas y barrancas, al planeta **Loud**. Nada más llegar, **Pan** ve una gran cantidad de naves como la de los **Para Para** allí aparcadas y deduce que está en su planeta. Además, **Giru** ha comenzado a engullir cacharros electrónicos y ya ha detectado la bola de 6 estrellas que les robaron. **Pan** se encamina hacia un gran castillo en el que parece encontrarse la bola, para recuperarla.

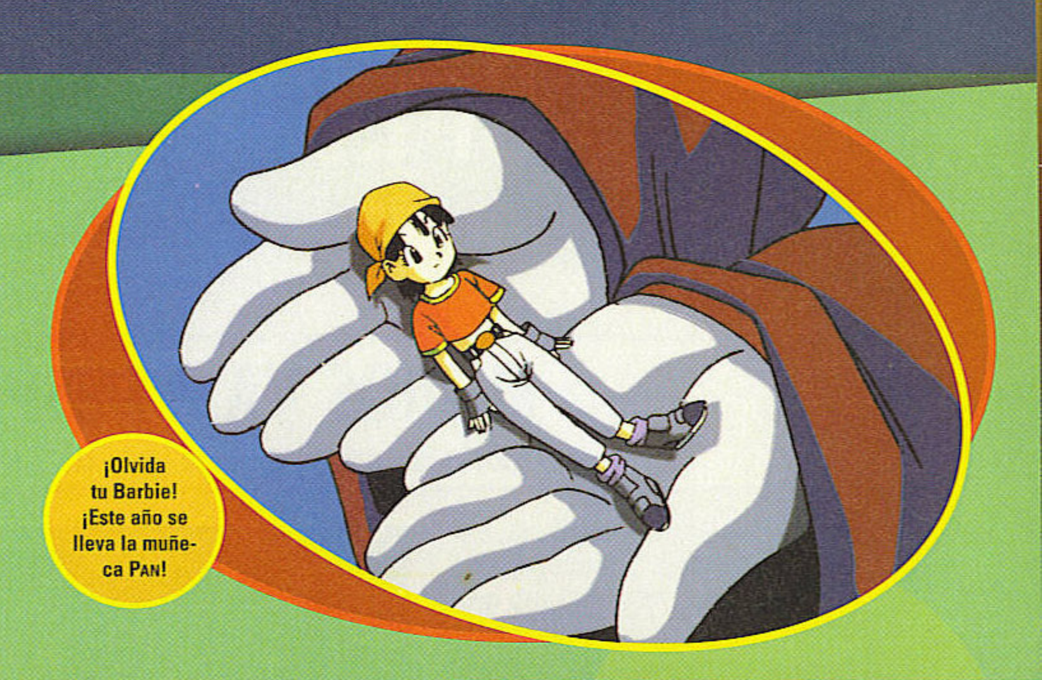
Pero **Giru** está atemorizado y no deja de anunciar que hay peligro allí dentro, y además de una forma bastante escandalosa, por lo que **Pan** opta por irse sola a buscar la bola para no despedazarle allí mismo.



A DESTACAR

- Giru pone realmente de los nervios en este episodio, no me extraña que Pan sea tan arisca con él, si es que tanto "girugirugiru peligropeligropeligro"...
- Los hermanos Para Para son tontos: no hay mejor vocablo que los defina, y se les puede ver en más de una ocasión ejerciendo como tales.
- ¡Un villano que es un látigo! Lo que no se les ocurra a los guionistas de esta serie...

Una vez en el castillo **Pan** descubrirá a los seguidores del dios **Loud** rodeando al gran **Muchi-Mochi**, que hace las veces de gran sacerdote que oficia la resurrección del tal dios. **Pan**, agazapándose por entre las rocas, localiza la bola de dragón pero es descubierta por unos guardias (en una escena idéntica a INDIANA JONES Y EL TEMPLO MALDITO).
Mientras, la nave de **Trunks** y **Gokuh** ha llegado a **Loud** con los hermanos **Para Para** como prisioneros.
Éstos se niegan a bajar hincando sus dientes en el casco de la nave pero **Trunks** les aplica una ración de voltios que los deja bien fritos. En este momento **Giru** se reencuentra con **Gokuh** y **Trunks** y les indica que **Pan** está en peligro. En efecto, **Pan** lucha cuerpo a cuerpo con la temible guardia del castillo, les vence con relativa facilidad y se encara con **Muchi-Mochi**, riñéndole por su mala conducta al robarles la bola. **Muchi-Mochi** no se inmuta y le exige a **Pan** que le entregue la otra bola que tienen en su poder. **Muchi-Mochi** explica en su delirio de grandeza que quiere hacer resucitar al dios **Loud** para que éste purifique el universo de infieles y establezca un nuevo orden.



¡Olvida tu Barbie! ¡Este año se lleva la muñeca PAN!

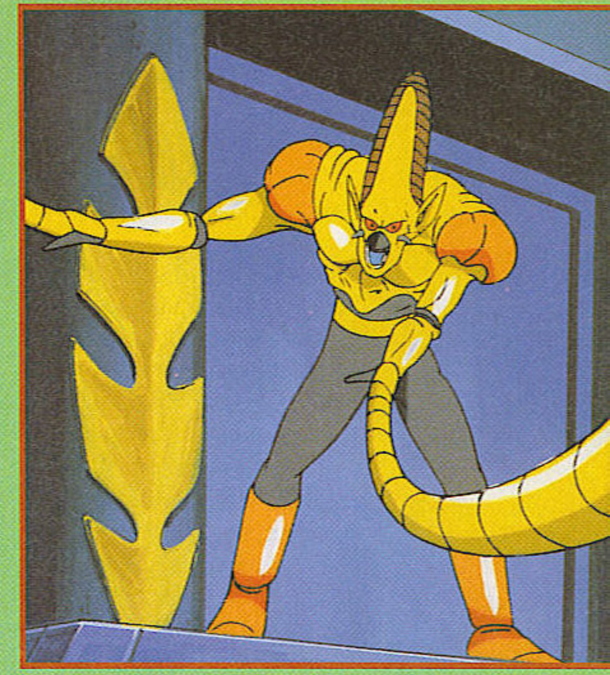


Cuando un enemigo te lanza un rayo no puedes esperar nada bueno.

Pero **Pan** no se ha quedado para oír tal rollo y se lleva la bola de 6 estrellas, por lo que **Muchi-Mochi** invoca al poder del dios **Loud** y convierte a **Pan** en una muñeca, capaz de pensar pero no de hablar ni moverse.

En este momento llegan **Trunks** y **Son Gokuh** con los hermanos **Para Para** prisioneros y atados. Al ver a sus agentes ridiculizados de tal manera, **Muchi-Mochi** estalla de ira y también los convierte en muñecos, con el consiguiente asombro de **Trunks** y **Gokuh**.
Los dos amigos comienzan a luchar contra **Muchi-Mochi**, que además de su látigo y los rayos que transforman en muñequito, tiene ases en la manga: invoca a una mascota gigante, una especie de león con unos terribles colmillos: pero **Gokuh** lanza un rayo contra una roca de la cueva que cae sobre la cabeza del bicho, partiéndole los dientes y dejándolo completamente fuera de combate.

Mientras, **Giru** ha encontrado la muñeca de **Pan** (ha tenido que pisarla para darse cuenta), pero un malvado y desconocido personaje da un puntapié al simpático robot.
El león explota quedando destruido y desintegrando al maestro **Muchi-Mochi** en la explosión... pero la sorpresa gorda viene ahora, puesto que se descubre que el látigo de **Muchi-Mochi** está vivo, se llama **Mochi**, comienza a hablar a nuestros amigos y después ¡se transforma en un terrible monstruo amarillo! Ahora **Pan** está transformada en muñeca y se encuentra en peligro, y para colmo **Gokuh** y **Trunks** han de hacer frente a **Mochi**, el malvado monstruo-látigo. ¿Qué ocurrirá?



LUIS ALÍS

Valoración

• Nada que objetar pero tampoco nada que destacar: estamos ante un episodio de transición, muy correcto en su animación dirigida por KOU TOUJOU, pero que apenas añade nada a la trama y cuyo único interés es poder ver uno de los primeros grandes alucines de los creadores de DRAGON BALL GT: un villano que es un látigo. No cumple todas las expectativas.



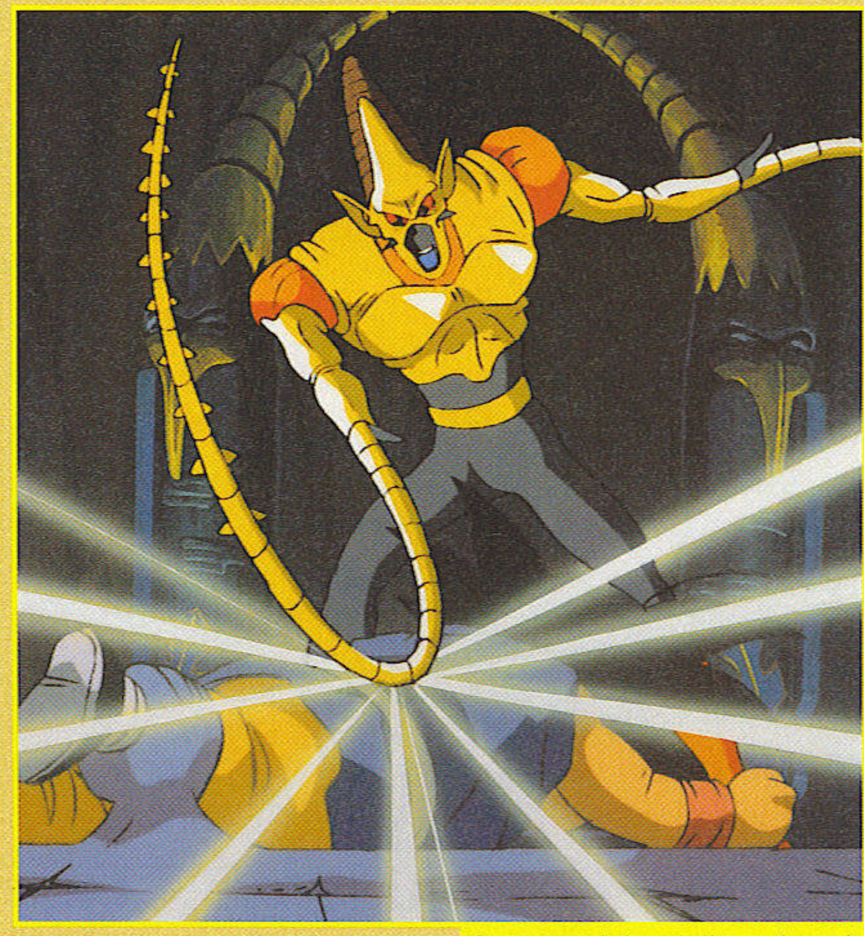
capítulo 12

EL DIOS VA A DESPERTAR

(Kami no otsuge wa chou meiwaku!! Ruudo kidou)

El monstruo **Mochi** acaba de aparecer ante nuestros estupefactos héroes. Tiene unos brazos largos como anguilas que le sirven de peligrosos látigos, y su habilidad con ellos es muy superior a la de **Muchi-Mochi**. Si a **Gokuh** ya le costaba lo suyo esquivar los embates de **Muchi-Mochi** con un látigo, los de **Mochi** con dos son realmente temibles.

Juntando su habilidad con los látigos y una especie de poder telepático, **Mochi** ha partido el suelo dándole forma de baldosas de piedra que ahora comienzan a flotar y dirigirse a toda velocidad hacia nuestros amigos. Éstos las esquivan y las destruyen como pueden, pero algunas les alcanzan y poco a poco van retrocediendo. Las baldosas, movidas con la energía mental que les transmite **Loud**, forman una piramide súper pesada que **Trunks** tiene que soportar sobre sus hombros: mientras, **Mochi** se enfrenta a **Son Gokuh** en un combate que no va muy bien para el saiyan. Todo lo que **Mochi** toca con su látigo parece cobrar vida y atacar a **Gokuh**.



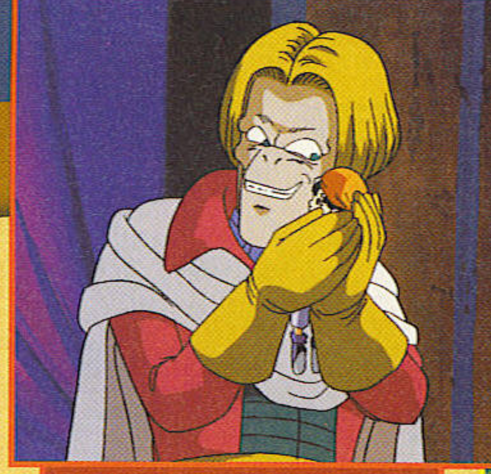
Gokuh no puede hacer nada ante los terribles látigos del malvado Mochi.

Un brasero en forma de cabeza de demonio le lanza fuego, las espadas vuelan intentando atravesarle... entre latigazos y quemaduras, **Gokuh** se enfada, coge una espada y rebana en dos al pequeño monstruito lanzallamas, pero **Mochi** le otorga vida al mismísimo suelo, del que surgen unas manos que inmovilizan a **Gokuh**. Tras recibir una buena tunda de latigazos, **Gokuh** se toma las cosas un poco más en serio y se transforma en super saiyan.

El misterioso personaje que recogió la muñeca de **Pan** en el anterior episodio está observándolo todo desde las sombras: comprende que **Mochi** perderá contra el saiyan y comienza a tramar algo. **Doll Taky**, que así se llama el individuo, convoca a todos los creyentes del dios **Loud** en la explanada. Los creyentes más ancianos recuerdan las pocas apariciones que **Doll Taky** ha hecho en el pasado, y cuando éste se presenta todos le aclaman esperando que solucione sus problemas y cure sus enfermedades.

A DESTACAR

- Interesantes los poderes de Mochi, capaz de dar vida a todo aquello que toca con su látigo.
- El argumento del episodio es bastante trágico: los engañados creyentes de la religión de Loud acaban pereciendo en su totalidad por la crueldad de su falso líder.
- ¡Doll Taky es de lo más feo y perverso que hemos podido ver en bastante tiempo!¿Pero cómo se atreve a ir desnudando muñequitas?



Doll Taki, el coleccionista de muñecos, tiene una nueva adquisición: Pan.

Pero el mensaje de **Doll Taky** es muy distinto: dice que el dios **Loud** exige que entreguen sus vidas para poder renacer, dejándose convertir en muñecos. Los fieles comprenden por fin que el tal dios **Loud** no existe y que se trata de una máquina controlada por **Doll Taky** para absorber la energía vital de incautos como ellos y hacer con ella lo que se le antoje. Un poco tarde, ya que todos los fieles son trágicamente convertidos en muñecos y su energía vital es absorbida. De poco les sirve haberse dado cuenta de que han sido timados tanto tiempo.

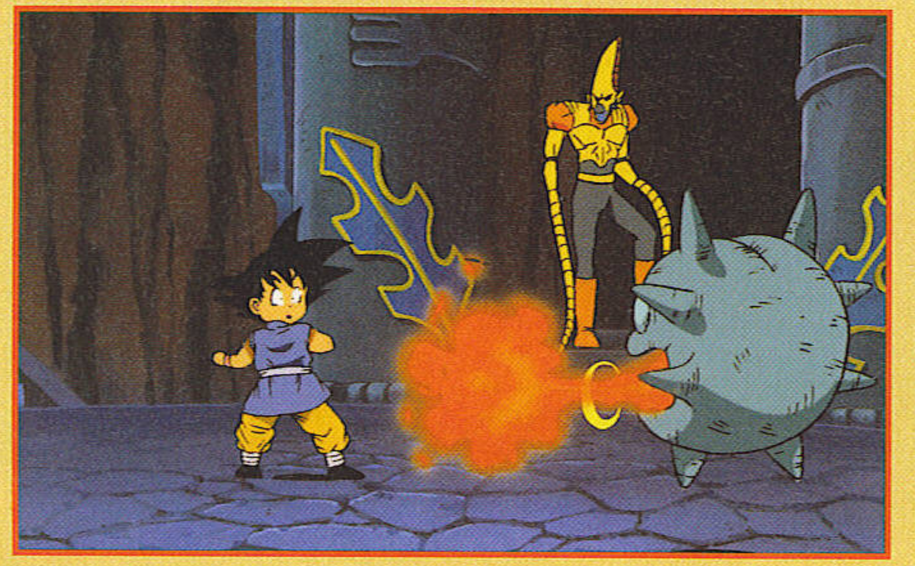
Mientras, la lucha entre **Gokuh** y **Mochi** es feroz: el villano **Mochi** está sorprendido por el cambio en **Gokuh**, cuya fuerza y velocidad se han multiplicado. Pero **Gokuh** no ha vencido aún: los látigos que el monstruo tiene por brazos aprisionan a nuestro amigo y le lanzan unas terribles descargas eléctricas que lo dejan seminconsciente. Tras varias escaramuzas, nuestro amigo consigue vencerle gracias a la ayuda providencial de **Trunks**, que le lanza al monstruo una bola de energía en el momento crítico.

Mientras, descubrimos que el enloquecido **Doll Taky** es un fanático de las muñecas: tiene una gran colección de armaritos, camitas, casitas y todo tipo de trastitos y accesorios.

Alegando que está muy fea con esas ropas, el muy pillo se dispone a jugar a los vestiditos con **Pan**: tras elegir un modelito muy coqueto, el pervertido le va a quitar la camiseta cuando un indicador le avisa de que hay suficiente energía acumulada como para que **Loud** despierte, no con toda su capacidad destructiva pero sí como para deshacerse de **Gokuh** y **Trunks**, así que se pone a ello y **Pan** se salva del strip-tease de momento.

Gokuh y **Trunks**, después de acabar con **Mochi**, llegan al lugar del altar del dios y allí consiguen encontrar la bola de dragón, pero **Doll Taky** aparece y les amenaza con matarles si no dejan la bola o se interponen entre él y **Pan**. Acto seguido activa su control remoto y transmite la energía a la estatua del dios **Loud**, que comienza a resquebrajarse y a dejar salir lo que lleva en su interior. El dios **Loud** está a punto de despertar. ¡La cosa está pero que muy fea para nuestros amigos! ■

Luis Alís



Valoración

• Buen episodio a casi todos los niveles. La animación está dirigida por el irregular Seiko Uchiyama, que a veces nos hace chapucillas y otras, como ésta, nos regala un episodio bastante bueno, especialmente en las escenas de acción. Los interesantes combates con Mochi están muy bien realizados y el suspense se mantiene. Intenso y emocionante.

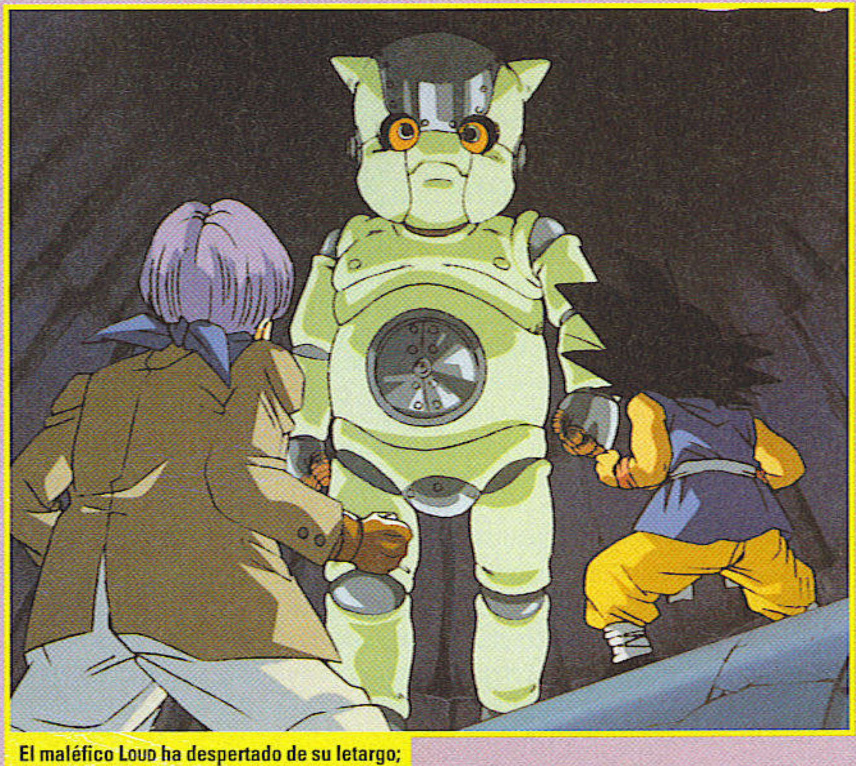


capítulo 13

EL MISTERIO DE MU

(Koitsu ga oyadama?! Nazo no kagakusha Myuu?!)

Tras la aparición de **Doll Taky** con su siniestro mando a distancia, **Gokuh** y **Trunks** se disponen a contemplar el despertar del dios **Loud**. La sala se llena de una luz procedente de la estatua, que acaba quebrándose y mostrando al temible **Loud**. Cuando éste aparece, la primera reacción de **Gokuh** es troncharse de risa, ya que el tal **Loud** es más feo que el Fary chupando un limón: una especie de mezcla entre un gato robótico y un bebé, gigante y amarillo para más señas. Después de realizar su "hazaña", **Doll Taky** se carcajea y vuelve a escapar llevándose a la pobre **Pan**, escudándose en **Loud**, que ahora se enfrentará a nuestros amigos.


El maléfico Loud ha despertado de su letargo; ¿Podrán Trunks y Gokuh vencer a un dios?

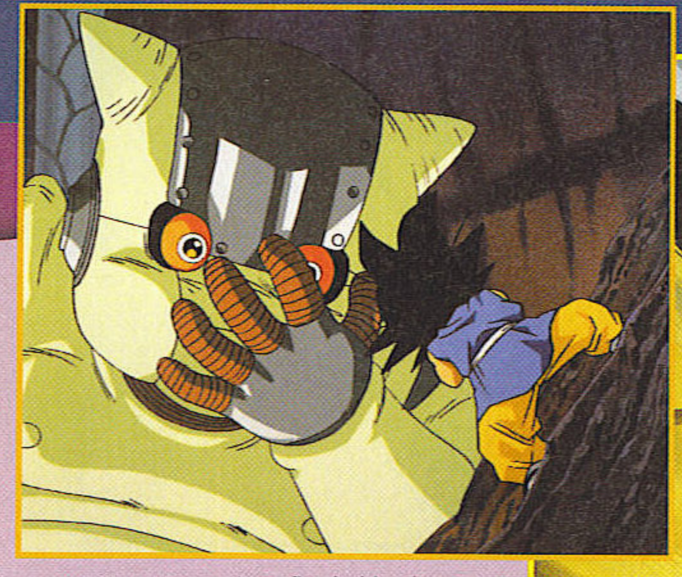
El gigantón (queda claro como el agua que es un robot y no un dios) impide a **Gokuh** y **Trunks** perseguir a **Doll Taky** y rescatar a **Pan**. Las técnicas de **Gokuh** para resolver los problemas son siempre inusuales, y esta vez más todavía: se baja los pantalones y comienza a hacer rabiar a **Loud** golpeándose las nalgas y vociferando "dame un besito en el trasero". **Loud** le persigue enfurecido y **Gokuh** aprovecha para sorprenderle con un *kame-hame-ha*, pero no hace mella en él. Visto el panorama, **Gokuh** decide entretenerle para que **Trunks** pueda buscar a **Pan**, pero **Trunks** y **Gokuh** chocan en el aire, caen al suelo y son aplastados por el enorme pie de **Loud**.

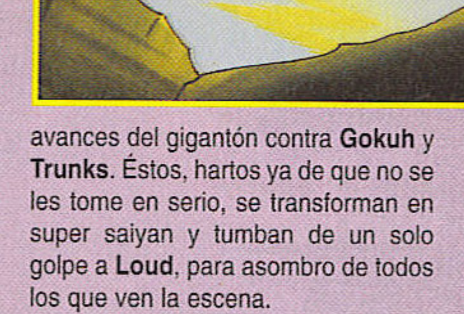
Las desgracias de **Pan** continúan, ya que de nuevo está siendo el blanco de las fantasías muñequiles de **Doll Taky**, que encima de peinarla, darle té, hablar con ella (haciendo él mismo la voz) y toda esa murga, le quiere poner un vestidito de chinita la mar de mono. **Pan** está furiosa y le advierte que le ajustará las cuentas cuando



A DESTACAR

- Loud es un bicharraco feo como él solo; ¿es que ya no hay malos guapetones como Cell?
- El momento en el que Gokuh y Trunks se transforman en super saiyans es bastante emocionante; ¡los guerreros del pelo dorado son caros de ver últimamente!
- Loud puede ser feo pero el Dr. Mu es monstruoso. Con deciros que se gasta un bigote pelirrojo y unas horribles gafas ya os lo cuento todo.





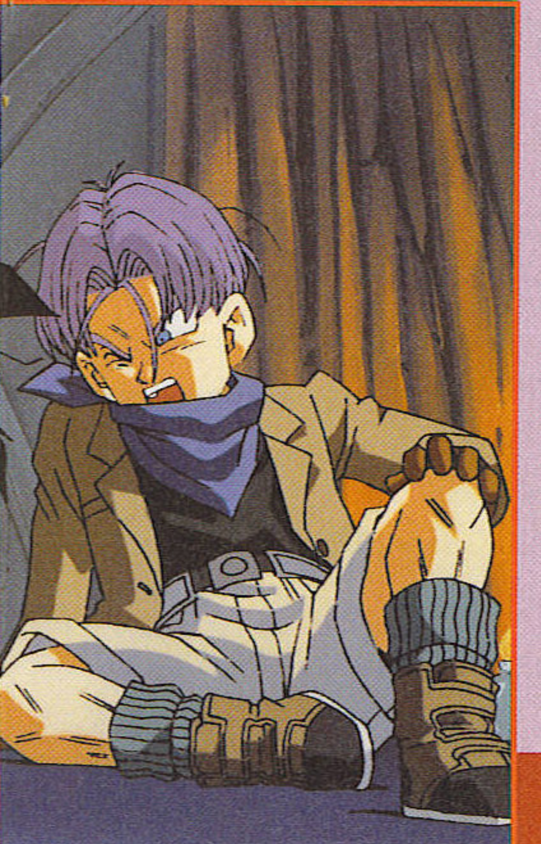
recupere su tamaño habitual, pero **Doll Taky** la ignora (de hecho, ni la oye). Sin embargo, en el momento crucial vuelve a sonar un aviso: en este caso es una misteriosa voz de hombre que dice que quiere encontrarse con **Taky**. Se descubre una habitación secreta en la que hay un holograma. Es el **Doctor Mu**, que le pregunta por las bolas de dragón. Se trata de un malvado villano que tenía a sueldo a los líderes de **Loud** y que quiere conquistar toda la galaxia: para ello quiere reunir las bolas de dragón.

Doll Taky le explica que ya tiene una y está a punto de conseguir otra, a falta de un asuntillo que debe resolver **Loud**. Acto seguido le muestra los avances del gigantón contra **Gokuh** y **Trunks**. Éstos, hartos ya de que no se les tome en serio, se transforman en super saiyan y tumban de un solo golpe a **Loud**, para asombro de todos los que ven la escena.
Después del contraataque, **Loud** se levanta pero **Gokuh** y **Trunks** están decididos a acabar de una vez y le atizan unos buenos mamporros. **Loud** emprende entonces una nueva táctica: sus brazos comienzan a girar como grandes hélices, produciendo una considerable ventisca a la vez que protege al propio **Loud**.

El **Dr. Mu**, que ve cómo el robot no acaba de ser lo que debiera, está furioso con **Doll Taky** debido a los patéticos ataques de **Loud**: se revela entonces que fue **Mu** quien montó todo el engaño de la religión de **Loud** y puso a **Doll Taky** a la cabeza. El susodicho **Mu** creó a **Loud** como un mutante biotecnológico capaz de crecer y hacerse más fuerte con la absorción de la energía de los humanos. La terrorífica creación de **Mu** está consiguiendo (de momento) resistir los embates de **Gokuh** y **Trunks**, pero no tiene fuerza para vencerles.
Mu comprende entonces que la muñeca de **Pan** debe de tener mucho poder (ya que estaba con **Gokuh** y **Trunks**) y le dice a **Doll Taky** que deje que **Loud** absorba su fuerza. **Doll Taky** se niega puesto que le ha cogido mucho cariño y **Mu**, harto ya de él y de sus manías, decide convertirlo también en muñeca y librarse de ambos de golpe. Dicho y hecho, los muñecos son depositados en un recipiente de los que **Loud** los coge y se los zampa. **Pan** pide auxilio todo el tiempo pero al ser una muñeca, sus amigos ni la oyen. **Loud** consigue finalmente absorber la energía de **Pan** y ante los extrañados ojos de **Gokuh** y **Trunks**, comienza a despedir una extraña energía qué no presagia nada bueno. Parece que ascenderá a un nuevo nivel de poder y entonces será complicado vencerle. ¿Y que pasará con **Pan**?¿Podrán rescatarla del interior de **Loud**? ■

LUIS ALÍS

Arriba a la derecha: **Los saiyans preparan sus potentes ataques para derrotar al enemigo.**
Abajo: **Así suelen acabar los planes de GOKUH... con un buen batacazo en el suelo.**



Valoración

• **Excelente la animación de este episodio, dirigida por NAOGI YAMAMURO, un animador que ha trabajado principalmente en los filmes de DB. La historia no es nada del otro mundo y el ritmo es un poco lento pero se hace interesante. Vale la pena. Otra gran entrega.**





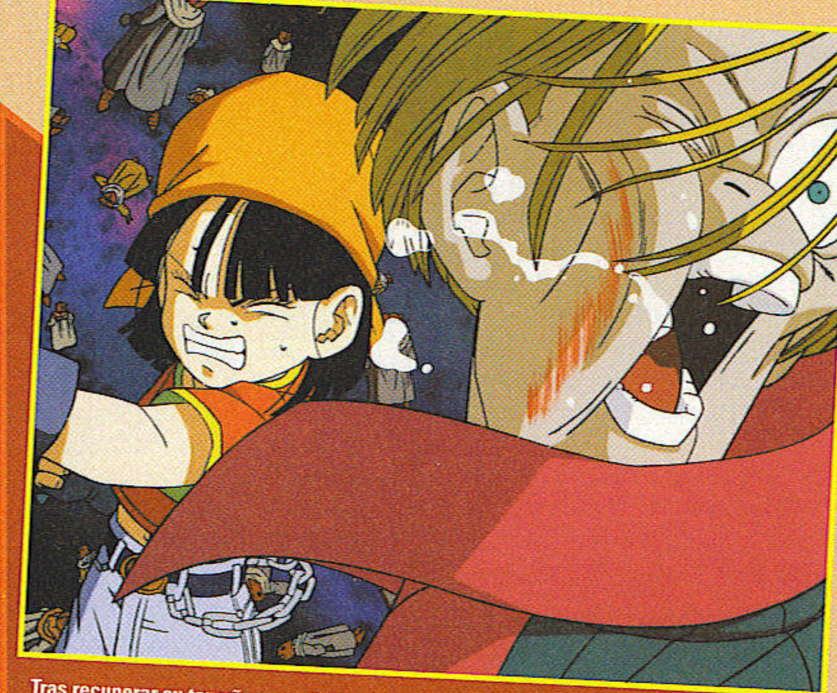


LA DERROTA DE LOUD

(Rizumu de batchiri?! Ruudo kouryaku!!)

Gokuh y **Trunks** están frente al dios **Loud**, que acaba de absorber la energía de **Pan** y comienza a despedir una terrible fuerza. **Loud** crece más aún y su color cambia a rojo. Nuestros amigos se sienten impotentes ante su poder, que es mucho mayor que antes.

Tras haber alcanzado este nuevo nivel de poder y con la aparente derrota de **Gokuh** y **Trunks** muy cerca, el **Dr. Mu** se regocija, y no es para menos. Nuestros amigos saben que **Pan** está en el interior de **Loud** y que no sólo no pueden atacarle con todas sus fuerzas, sino que deben rescatarla. **Pan**, al ser asimilada por el monstruo, ha recuperado su forma humana normal y se encuentra flotando en el interior del monstruo, junto con todos los sirvientes absorbidos y, cómo no, **Doll Taky**.


Tras recuperar su tamaño normal, Pan propina a Doll Taki el bofetón de su vida.

Es la oportunidad de **Pan** para vengarse por sus perversiones, ¡y le da una paliza tremenda, abofeteándole!

Poco a poco los sirvientes traicionados van despertando: incluso los hermanos **Para Para** están allí, completamente estupefactos al ver lo que está ocurriendo. **Pan** se dispone a ejecutar el castigo final y le lanza un rayo de energía: **Doll Taky** lo esquiva en un principio, pero el rayo comienza a rebotar por las paredes interiores de **Loud** y finalmente acaba haciendo blanco. Por si fuera poco, los creyentes traicionados quieren lincharle. **Taky** se escuda explicando que sólo él conoce la forma de salir del cuerpo de **Loud**.

Ejerciendo de líder de masas, **Pan** intenta averiguar cómo narices se pueden librar de su prisión.
Mientras **Loud** sigue castigando duramente a nuestros amigos, que apenas pueden esquivar sus rayos, en su interior se cuece la revuelta. Ante la negativa de **Doll Taky** a revelar la forma de salir de allí, **Pan** pone una cara de "ahora verás", chasquea los dedos y... ¡comienza el show de los hermanos **Para Para**! **Doll Taky** no puede parar de bailar y acaba revelando el secreto. El punto débil de **Loud** son sus células cerebrales, que se encuentran a la

A DESTACAR

- Menuda imaginación hay que echarle para inventarse algo como el limbo en el que flotan los absorbidos por Loud. Muy original.
- Los hermanos Para Para son de lo mejorcito que nos ha dado esta serie. Para troncharse de risa con sus numeritos.
- ¡Si queréis reír hasta morir no os perdáis los intentos de coordinación mientras Gokuh cuenta en inglés!



vista de todos, arriba. **Doll Taky** explica que Loud es una alteración del propio ADN del **Dr. Mu**, una complicada creación de ingeniería genética. Todos están asombrados ante la revelación.

De repente se oye un grito: **Gokuh** ha sido atrapado por la mano de **Loud**, y **Pan**, para liberarlo, lanza un rayo a lo que parece ser la célula central del temible gigante. Éste queda aturdido por el impacto y libera a **Gokuh**. Pero las cosas se complican. **Doll Taky** explica que para acabar con él hay que golpearle simultáneamente desde dentro y desde fuera. **Pan** intenta comunicar este importante dato a su abuelo y a **Trunks**, pero sin resultado. Los hermanos **Para Para** tienen habilidades telepáticas pero para ello han de montar un numerito de cantantes a capela que pone a **Pan** totalmente de los nervios. Sin embargo, ¡no queda más remedio!

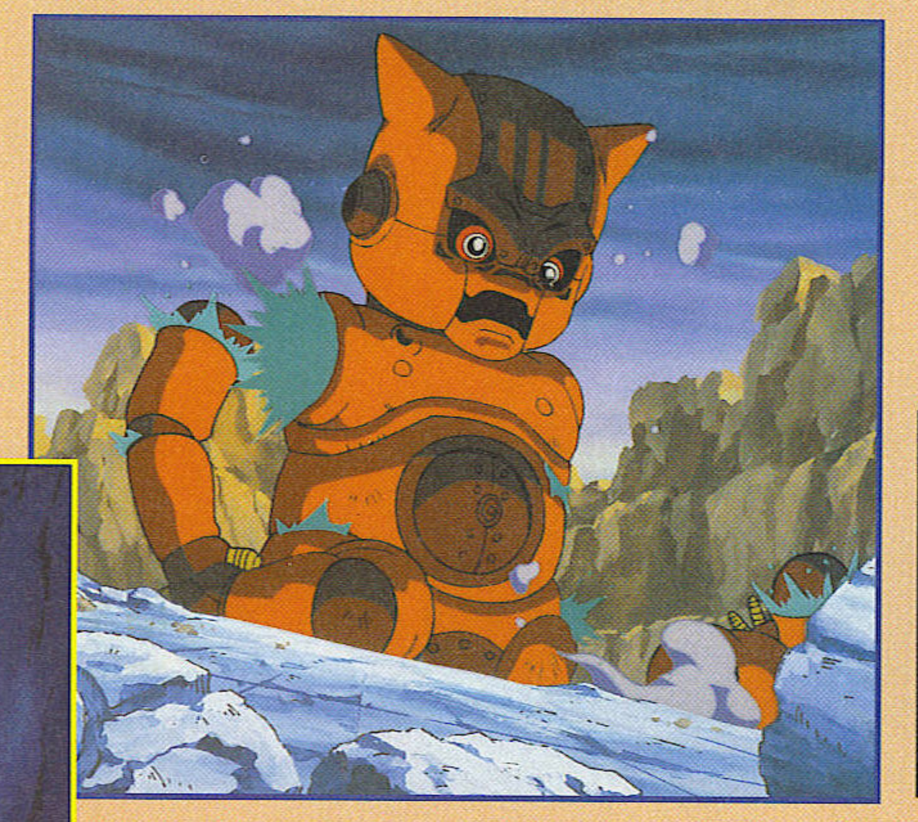
Gokuh, que estaba siendo víctima de la saña de **Loud**, comienza a oír las voces telepáticas de los **Para Para**: "golpea las células telepáticas del pecho", dicen. Se trata de un punto escondido que sólo es visible cuando **Pan** ataca al núcleo interior. Así lo hace y **Gokuh** al fin las ve. Pero Loud contraataca y deja fuera de combate a **Trunks** con su flamígero aliento.

Gokuh se rehace y golpea con un certero *kame-hame-ha* el punto antes señalado, pero no tiene efecto. Los golpes han de ser coordinados en el interior y el exterior para que tengan efecto. Intentan coordinarse a través de las voces de los **Para Para**, pero acertar a la vez es extremadamente difícil. Los **Para Para** lo intentan de nuevo: "*a la one, two, three*", pero nada. **Gokuh** se pone nervioso (el inglés no debe ser lo suyo) y no consigue acertar a la vez que su nieta, ¡y eso que lo intentan varias veces! Finalmente, **Gokuh** propone una curiosa frase para coordinarse: "arroz frito, arroz hervido, bola de arroz", y con ésta al final sí que consiguen atacar a la vez y destruir el núcleo de **Loud**, que queda hecho chatarra.

El pavoroso Loud ha alcanzado un nuevo nivel de energía. ¡Pero nada detiene a Gokuh!

Todos salen del interior del robot recuperando sus cuerpos, y nuestros amigos consiguen la bola, pero **Doll Taky** huye y el **Dr. Mu** no está por ningún lado. ¿Qué les reserva el terrible y malvado científico? ■

Luis Alís



Valoración

• Con mucho el más divertido de los episodios de la serie. Además está soportado por una cuidada animación de Yuuji Koda, que ya nos había regalado excelentes episodios. La sucesión de gags y acontecimientos es trepidante y muy emocionante. De los mejores en todo, vamos. Fabulosa y divertida montaña rusa.



capítulo 15

LA FUGA DE PAN

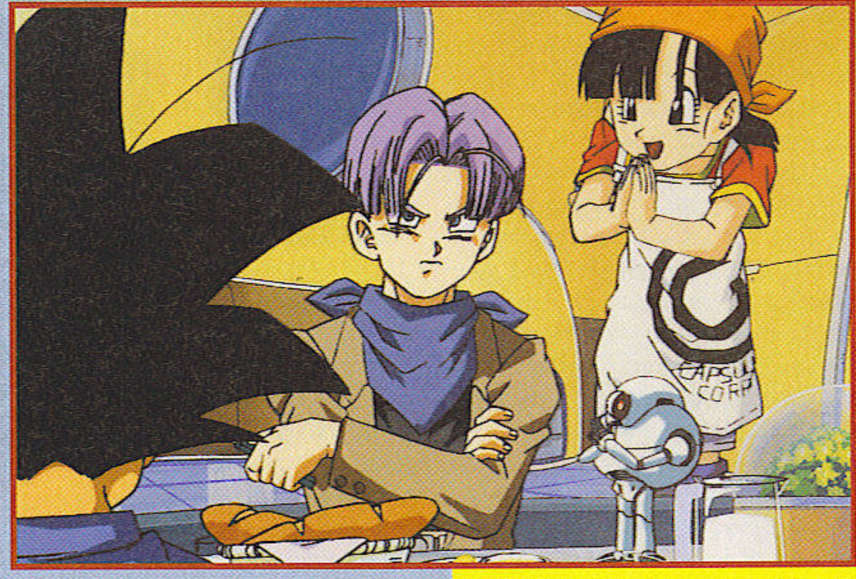
(Mou gure te yaru!! Pan no iede)

Montados en la nave, nuestros héroes continúan su viaje. **Pan**, que está preparando la comida, no soporta las críticas de **Giru**, que encima ha intentado comerse una parte de su guiso sin esperar a que esté preparado.

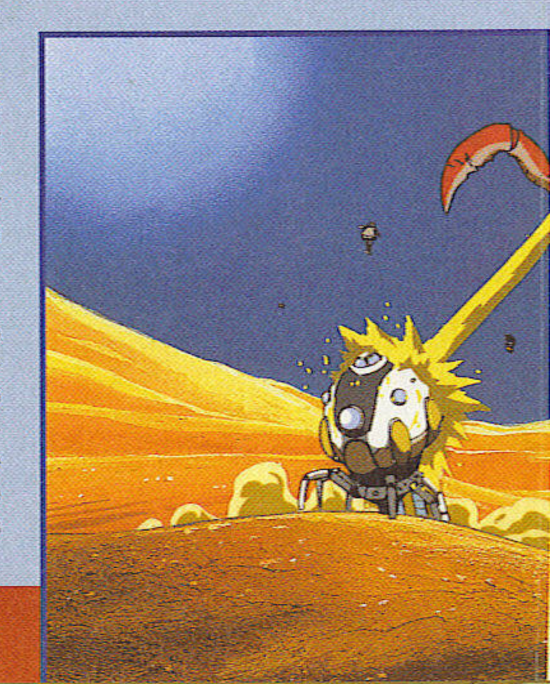
Mientras, **Gokuh** y **Trunks** debaten sobre los peligros que les acechan y la responsabilidad que tienen de recuperar las bolas para salvar la Tierra. **Trunks** sugiere dejar a **Pan** y traer a **Son Goten**, pero **Pan** les oye casualmente, lo que aumenta más aún su enfado. Para colmo, **Gokuh** dice que él opina lo mismo. **Trunks** intenta explicar que la misión en la que se han embarcado no es ningún juego y que ella es muy pequeña. Al oír esto **Trunks** se lleva un huevazo en la cara y **Pan** se marcha llorando.

Giru intenta consolarla y casi se lleva un mamporro, pero **Pan** entra en razón y se da cuenta de que el pobre robotito no tiene la culpa de nada. En ese momento, **Giru** detecta una nueva bola de dragón en un planeta cercano, donde aterrizan.
Se trata de un planeta desértico. Tras unas fabulosas poses con gafas de sol en la entrada de la nave, ¡se vuelven todos para adentro porque hace un calor de muerte! De repente hay un desplazamiento de arenas y la nave comienza a desestabilizarse y a hundirse. De entre la arena surge un peligroso gusano en forma de cigala gigante que escupe arena. **Gokuh** y **Trunks** hacen huir al terrible ser lanzándole bolas de energía, pero antes de irse ha sido capaz de resquebrajar el casco de la nave, perforando la reserva de agua, que además de ser la bebida de nuestros amigos es el combustible de la nave.

Trunks está planchando el casco para reparar en lo posible los desperfectos. **Pan** quiere ayudar, pero **Trunks** y **Gokuh** se muestran ofensivos, tratándola como a una niña que sólo quiere jugar. **Pan** está harta de ellos y de sus comentarios machistas y humillantes y coge la maleta y una cantimplora y se larga volando.
El calor la obliga a seguir andando hasta que, extenuada, decide volver, pero se da cuenta de que se ha perdido. Su aventura ha sido corta: se le voló el parasol y derramó la poca agua que tenía. Al final, se desmaya, agotada por el calor y la sed.



Gokuh y Trunks no están muy convencidos de las aptitudes culinarias de Pan y Giru.



A DESTACAR

- Ya lo hemos comentado pero la animación de todo el episodio es sencillamente excelente. Altísimo nivel.
- Pan es un personaje con muchísima miga, ¡a ver si la ponen más de protagonista!
- Impresionante enfrentamiento entre Giru y la serpiente de arena. Una maravilla técnica, ¡además de emocionante!

Siempre hay un momento para tomar el sol... las bolas de dragón pueden esperar por ahora.

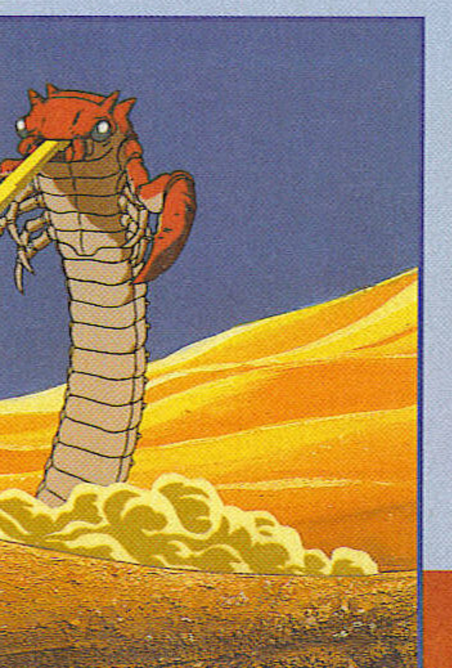
Giru, preocupado por **Pan**, ha partido en su busca. El pobre robotito lo pasa mal, puesto que se acaba encontrando con uno de los gusanos de arena. La pobre **Pan** está igual. Desmayada en medio del desierto, está a merced de los enormes bichos.

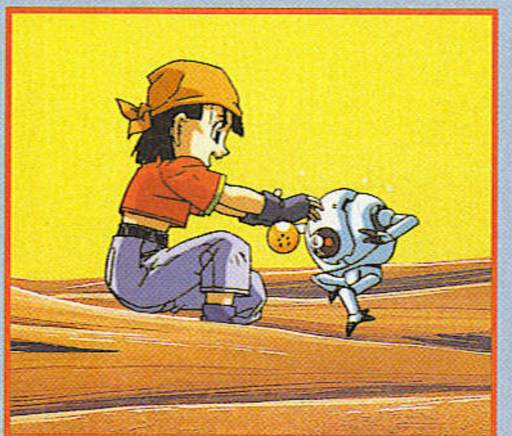
Mientras, en un misterioso y lejano planeta, **Doll Taky** se presenta ante **Mu** haciéndose el importante y dándoselas de enterado acerca de los tres héroes. Pero no es **Mu** el que está allí, sino un general de su ejército, y por órdenes de su superior ejecuta a **Doll Taky**. A continuación, a través de unas pantallas, el **Dr. Mu** informa a su esbirro de su nueva misión: atrapar a nuestros amigos vivos para poder realizar unas pruebas con ellos (su terrible fuerza le será útil) y recuperar las bolas de dragón que ellos ya tienen.

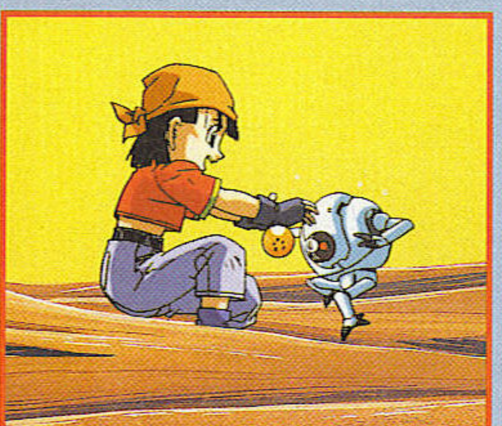
Mientras tanto, **Giru**, que había encontrado la cantimplora de **Pan**, sigue sus huellas para dar con ella, pero descubre que éstas terminan bruscamente, como si hubiera desaparecido. Mientras, **Gokuh** se da cuenta de que **Pan** no está allí. De hecho, está lejos, a punto de ser devorada por una de las serpientes de arena. Haciendo acopio de sus últimas fuerzas, **Pan** emprende el vuelo para escapar del monstruo pero éste le golpea. Desesperada, susurra unas palabras pidiendo socorro a su abuelo y a **Trunks**, pero el que llega para rescatarla es **Giru**, que se enfrenta cara a cara con la serpiente. Tras un par de golpes de suerte, en los que **Giru** lleva la iniciativa, la serpiente comienza a jugar al tenis con el pobre robot. **Pan**, viendo el negro panorama, se desmaya y comienza a delirar. Ve a sus familiares y amigos, y a su abuelo y **Trunks**, a los que pide perdón amargamente.
Cuando recobra el conocimiento, allí está **Giru** que le ofrece agua. A lo lejos se ve a la serpiente derrotada entre la arena. El robot no sólo ha vencido a la enorme serpiente sino que ha recuperado la bola de dragón que habían detectado en aquel planeta. Al poco rato aparecen **Gokuh** y **Trunks**, que los estaban buscando.

Al final todo acaba bien: incluso encuentran un oasis en el desierto en el que hay agua corriente de sobra para recargar las reservas de la nave. ¡Pero preparaos para cualquier cosa en los próximos episodios!

Luis Alís







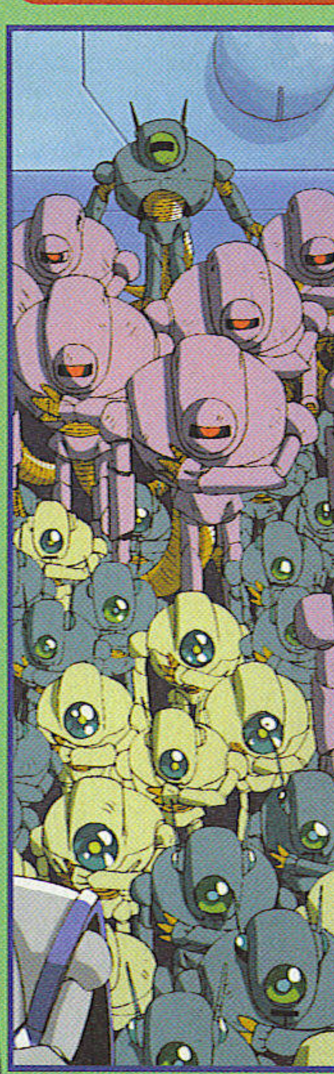
Valoración

• **Fabuloso episodio que tiene dos protagonistas de excepción: Pan, a la que se le da un tratamiento más especial durante todo el episodio, y el simpático Giru, uno de los mayores logros de la serie. Fantástico en todos sus aspectos, entretenido y con buen ritmo y encima arropado por una magnífica animación de Riki Sugeno. Un exquisito regalo.**

capítulo 16

LA TRAICIÓN DE GIRU

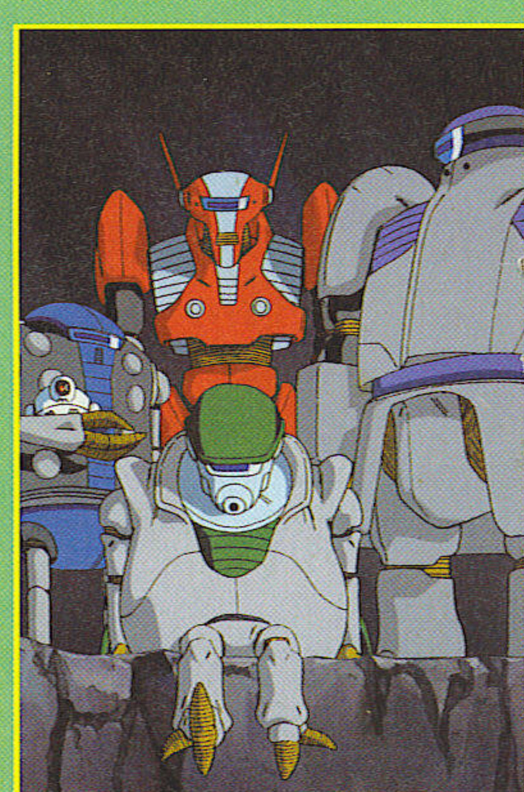
(Mashin wakusei M2!! Uragiri no Giru?!)



Al principio del episodio podemos ver cómo **Pan** se enfrenta a una flota de naves enemigas pilotando la nave pulpo. Pero tras algunas escaramuzas, ¡la nave queda completamente destruida y **Pan** es derrotada! Menos mal que sólo era un videojuego de simulación de combate espacial en el que se enfrentaban **Pan** y **Giru**. **Gokuh**, que estaba echando una cabezadita y ha sido despertado por los sonidos del juego, duda de que **Pan** pueda ganar alguna vez, comentario que no le hace ninguna gracia a su nieta. **Trunks** se interesa por el resultado de los combates. El videojuego no puede ser más explícito: **Giru**, 50: **Pan**, 0.

Trunks aconseja a **Giru** que se deje ganar una partida para que le deje en paz, y es que **Pan** (como muy bien apunta su abuelo) es más terca que una mula y quiere jugar una y otra vez hasta ganar uno de los combates. Vuelven a enfrentarse pero **Giru** vuelve a ganar con su flota de naves, que se parecen mucho a él.
Definitivamente esta chica no tiene suerte. Furiosa, persigue a **Giru** para obligarle a jugar una partida más. En ese momento pasan cerca de un planeta y esto causa un increíble efecto en **Giru**, que comienza a moverse como un loco y a comportarse como si tuviera el baile de San Vito. Después **Pan** lo ve mirando al planeta muy pensativo y nostálgico: se trata del planeta natal de **Giru**, el planeta máquina M2.

Pan consigue convencer a **Trunks** para detenerse por unas horas en el susodicho planeta y que **Giru** pueda saludar a sus seres (¿o mejor dicho aparatos?) queridos. Con el consuelo de que al menos podrán abastecerse, **Trunks** acepta.
Pero algo va a ocurrir. El **General Rilld**, el esbirro del **Dr. Mu**, se encuentra en el planeta M2, el planeta de **Giru**, y está siendo informado de la situación de la nave de nuestros amigos por los mandamases robóticos de dicho planeta.
Por lo que dicen, parece darse a entender que **Giru** trabaja para ellos y ha engañado a nuestros amigos haciéndoles dirigirse hacia allí.
Nada más llegar al planeta, **Gokuh** (que ya sabéis que no piensa más que en llenar la panza) se lleva una



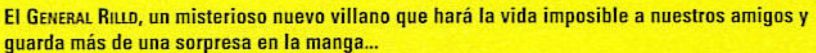
El comando M2 debería aprender algo de sus colegas de Evangelion en cuanto a diseño.

A DESTACAR

- Muy graciosa la escena inicial del videojuego en la que Pan es incapaz de ganar ni una sola vez a Giru.
- El protagonismo de Giru sigue ocupando un primer plano. ¿Será realmente un esbirro del Dr. Mu?
- El comando M2 es un original grupo de nuevos villanos. Cuando menos son gráficamente vistosos y con unos poderes espectaculares.



sorpresa ya que las manzanas que crecen en el planeta robot son metálicas. ¿Lógico, no? Sin embargo a **Giru** le sienta de fábula y le proporciona muchísima energía.

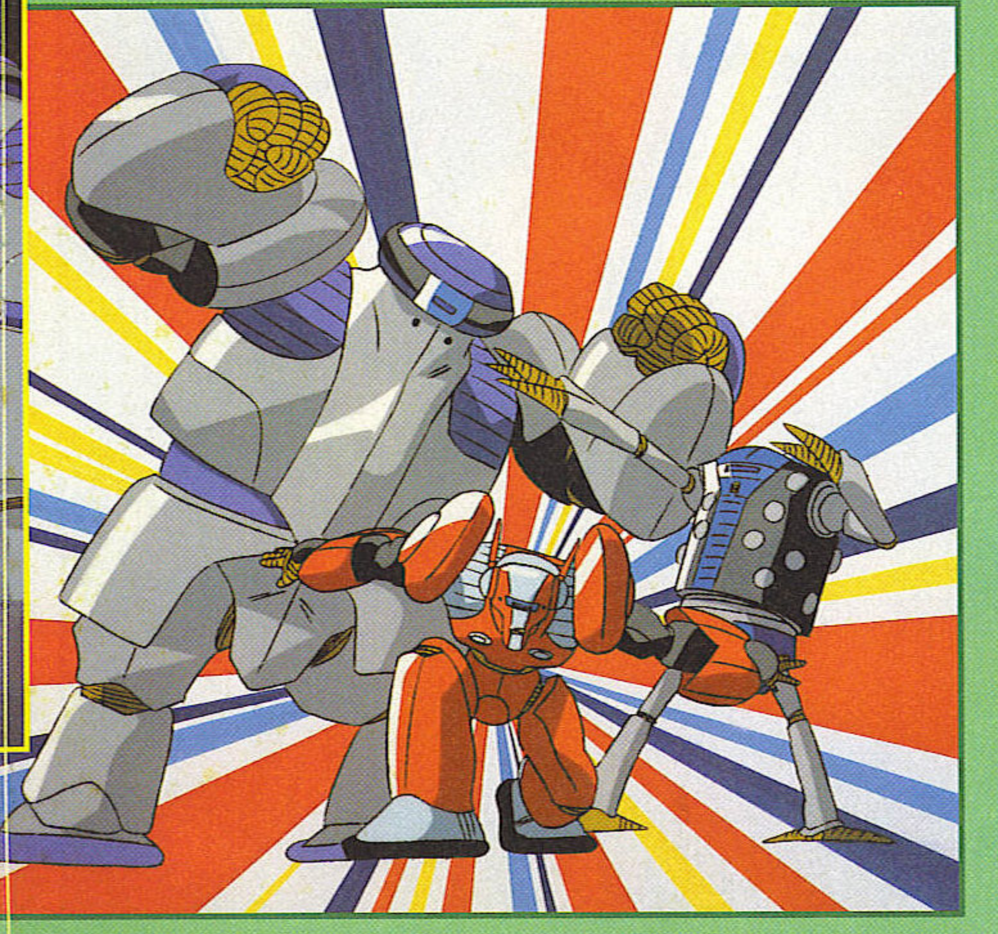


El General Rilld, un misterioso nuevo villano que hará la vida imposible a nuestros amigos y guarda más de una sorpresa en la manga...

Nuestros amigos se adentran en la ciudad pero está todo desierto. Es bastante extraño, de hecho parece una ciudad fantasma. De repente suena una sirena y miles de ojos aparecen por todos lados: cada ojo pertenece a un robot muy similar a **Giru**, y hay miles de ellos por todas partes. Y no sólo parecen conocer todos a **Giru** (al que llaman por su número de serie, **BP4649C2006RS** para ser exactos), sino que le felicitan por algo.

Giru siente entonces la necesidad de irse. Nuestros amigos creen que va a encontrarse con sus amigos y le piden que les busque un restaurante o algo de comer. **Giru**, sin embargo, va a dar parte al **General Rilld**, que le felicita por haber atraído a los guerreros hasta el planeta. ¿Es **Giru** realmente un traidor?

Giru vuelve y dice que les lleva a comer, pero en el camino de ida **Gokuh** advierte que unas extrañas sombras parecen perseguirles. Las sombras dan las gracias a **Giru** por haber engañado a los guerreros trayéndolos hasta allí, y revelan su auténtica forma: tres peligrosos robots mutantes, que según informa **Gokuh**, tienen una fuerza descomunal.



Los robots se presentan: son el comando M2. El rojo parece ser su líder y dice llamarse **Mega Cañón Sigma**. Los engendros tienen a **Giru** en su poder, y afirman que es uno de ellos. Al oír esto **Pan** se lanza furiosa contra ellos, pero uno de los robots se evapora y ataca en forma de lluvia de afiladas agujas en las que **Gokuh** y **Trunks** quedan atrapados y narcotizados por un gas. Mientras, otro de los robots ataca a **Pan**. Pero **Giru** le convence de que la deje en paz ya que **Gokuh** y **Trunks** son más peligrosos y tienen las bolas. Los miembros del comando están de acuerdo y todos parten dejando allí a **Pan**.

Parece que **Giru** es realmente un secuaz de los robots. **Pan** está desolada y **Trunks** y **Gokuh** están en poder de los robots del **General Rilld**. ¿Qué ocurrirá? ¿Lograrán nuestros amigos salir de ésta? ■

Luis Alís

Valoración

• Un episodio muy interesante en el que se plantean dilemas que valdrá la pena ver resueltos. La animación es muy buena (¡son muchos los episodios con una alta calidad últimamente!) y ha sido dirigida por Kazuya Hisada. La intriga y las sorpresas son de lo mejor de esta nueva entrega. Buen comienzo para una nueva aventura.

Sin lugar a dudas, en DRAGON BALL todo está llevado hasta el límite. En ninguna otra serie la acción es tan trepidante, las peleas son tan titánicas, los golpes tan devastadores... y el número de villanos que se vuelven buenos tan grande. Compruébalo en este recorrido titulado...



Gokuh · Ten Shin Han.

Por Gustavo Torralba

Gokuh · 1

Es el caso más claro de villano arrepentido... aunque fuera sin querer. El porrazo que se dio al aterrizar en nuestro planeta dio al traste con los planes de **Freeza** para conquistar la Tierra.

Klilyn · 2

Las burlas de sus compañeros de entrenamiento en el templo de Oorin lo convirtieron en mezquino y tramposo, pero conocer a **Gokuh** le hizo apreciar el valor de la amistad.

Vegeta · 3

Aunque el orgulloso príncipe saiyan no dudaba en aniquilar lo que se le ponía por delante, luchar codo a codo con los héroes de la Tierra lo convirtió en uno más de ellos.

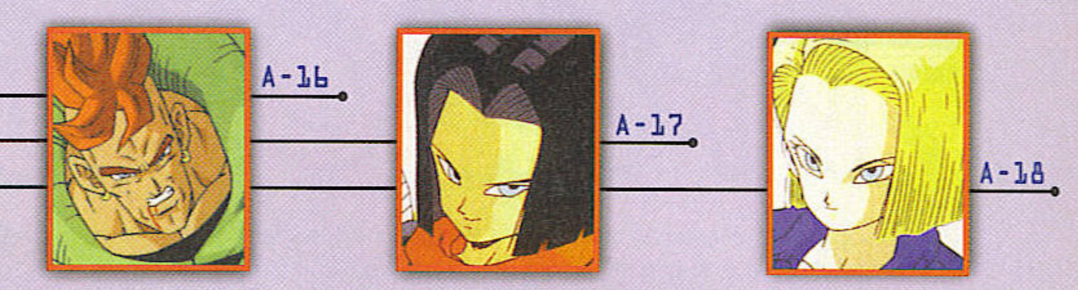
Piccolo · 4

El hijo del demonio (o eso creía él) sufrió una seria transformación al tener que hacerse cargo de **Gohan**, el hijo de su peor enemigo. Ya nada sería igual para este valiente namek.

Ten Shin Han · 5

Los más que discutibles métodos de su maestro **Tao Pai Pai** harían que este honorable guerrero abandonara la senda del mal y llegara a ser uno de los más admirados luchadores terrestres.

Otros personajes...



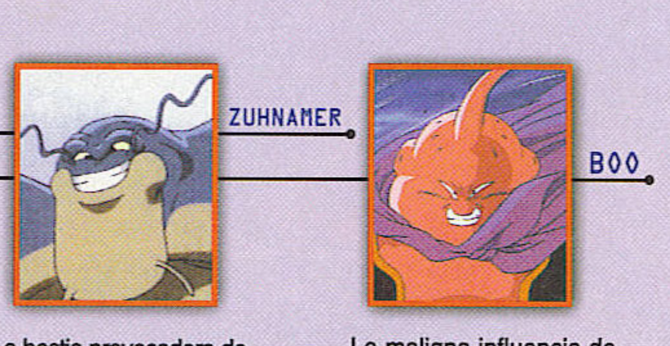
Los temibles androides del **Dr. Gero** tenían la orden específica de asesinar a **Son Gokuh**, pero el ser absorbidos por **Cell** hizo que cambiaran de opinión al respecto. La derrota de éste en el **Cell Game** permitió que pudieran volver de nuevo a la vida y recuperar parte de su humanidad perdida, hecho que resultó muy beneficioso... sobre todo para **Klilyn**.



Este tiranuelo del tres al cuarto pasó de secuestrar chicas en aldeas perdidas a convertirse en uno de los mejores amigos de **Son Gokuh**, siendo además el primero en pedir un deseo al dragón dentro de la serie.

Tras una temporada aterrorizando a todo el que atravesaba su desierto, este bandolero cayó rendido a los pies de **Bulma**, lo que hizo que pasara a formar parte del equipo de los buenos.

El amigo inseparable de **Ten Shin Han** siguió el ejemplo de su compañero cuando decidió dejar la maligna escuela de **Tao Pai Pai** y dedicarse al bien. No le ha salido muy a cuenta, ya que desde entonces ha muerto varias veces.



La bestia provocadora de terremotos del planeta Kelbo no tuvo más remedio que volverse bueno cuando su plan fue puesto al descubierto por **Pan**, **Trunks** y **Gokuh**. Al final, su único poder resultó ser su patética forma de cantar.

La maligna influencia de **Babidi** hizo que el inmenso chicle rosa conocido como **Boo** le cogiera el gusto a destrozar ciudades y devorar gente. Suerte que **Mr. Satan**, asombrosamente, lo convenció de lo contrario.





DRAGON BOY

Por lo general, el éxito de una serie famosa no es algo que se genere casualmente. En muchas ocasiones, los autores ponen las historias a prueba para tantear los gustos de los lectores y saber qué es lo que quiere el público. Éste es el caso de **Toriyama** con **DRAGON BALL**... y **DRAGON BOY**. En 1993, un año antes de que **Toriyama** diera la campanada con **DR. SLUMP**, publicó en la revista **Fresh Jump** una historia en dos partes que trataba de chico con una enorme fuerza, que vivía solo en las montañas y que acompañaba a una chica en su viaje...

La historia es sencillita: **Tanton**, el protagonista, se entrena con un maestro que, curiosamente, viaja en una **Nube Kinton**. Su bienamado *sensei*, tras comprobar los avances de su discípulo y acabar con una estrella ninja clavada en la frente, le encarga una importante misión.

La princesa del país de **Kah** tuvo que huir a causa de una guerra civil. Ahora que todo ha acabado debe volver a su país, pero necesita escolta. La escolta escogida es, naturalmente, **Tanton**, que debe acompañarla hasta su destino y asegurarse de que llegue sana y salva.
La delicada y noble princesa resulta ser un bicho de cuidado, egoísta, malcriada y que trata a **Tanton** como a un criado. Pero no puede con el bonachón carácter de nuestro protagonista, que se lo toma todo bien aunque se las ve y se las desea para lograr cosas tan básicas como que ella ande sola (tuvo una pataleta para conseguir un transporte más principesco), o que lleve su propio equipaje.



El maestro de TANTON tiene un bastón, una NUBE KINTON y una gran habilidad para las artes marciales... igual que MUTENROSHI.

El camino transcurre sin demasiados incidentes, la mayoría a causa de la remilgada princesa, que se queja paso sí y paso también. Pero dejando de lado estas cosillas, el mayor problema se les presenta cuando les ataca un

GOKUH vs. TANTON

Si no entramos en detalles, podríamos creer que estos dos personajes de TORIYAMA son, como mínimo, hermanos: tapones, increíblemente ágiles, bonachones por naturaleza... ¡Si hasta los dos tienen partes del cuerpo de procedencia animal! En cuanto a su entorno, comparten un maestro de artes marciales, una compañera dominante y maleducada, y, para completar el lote, montones de enemigos enormes. Sólo faltaría que TANTON pudiera convertirse en super saiyan... ■



Arriba: **Tanton es impresionantemente ágil esquivando cualquier ataque.** ***Derecha:*** **El secreto mejor guardado de nuestro héroe: sus alas de dragón.**

monstruo hambriento que está deseando comérsela. Cumpliendo su misión, **Tanton** lucha contra él, y resulta herido; pero no hay mal que por bien no venga, porque descubrimos que el protagonista tiene alas de dragón. Tras liquidar al monstruo y salvar a la princesa, a ésta sólo se le ocurre reñirlo por no haberle contado antes lo de sus alas, ya que podría haberla llevado volando desde el principio…

La segunda parte es aún más parecida a la historia de **Gokuh** y **Bulma**. **Tanton** debe dejar a la princesa en el suelo porque volar le agota mucho, y deben volver a ir a pie. Están cansados, y paran para comer algo. Pero **Tanton** sólo tiene dos bolas de arroz que le dio su maestro, una comida demasiado vulgar para la princesa, que la rechaza de pleno. En esto que aparece un apuesto viajero, que les cuenta que ha sido asaltado por unos bandidos que le han dejado sin nada, ni dinero ni comida.
Tras darle un poco de coba a la princesa diciendo que es muy guapa y tal, ella le da su bola de arroz, pero entonces el chico se transforma en un espíritu que se come la bola y se burla de ellos por ser tan crédulos. **Tanton** arregla las cuentas con él, pero poco puede hacer por el hambre de la princesa (de hecho, ella insiste en que el espíritu se transforme en bola de arroz para poder comer algo). **Tanton** y su protegida siguen su camino, pero deben cruzar un puente vigilado por un soldado robot, último vestigio de una guerra en aquel país.

El espíritu se siente mal por ellos, porque le dieron de comer y lo dejaron marchar, así que les advierte del peligro.Pero es demasiado tarde, el robot les ha detectado y va a por ellos. Ni siquiera la fuerza de **Tanton** puede hacer nada contra el robot, y todo parece perdido hasta que aparece un general del antiguo ejército al que pertenecía el robot. Le da las gracias por sus servicios le permite descansar por fin.
El robot se desactiva y vemos que ha sido el espíritu quien les ha salvado la vida; al tener más de doscientos años recordaba al general y así pudo engañar al soldado robot.
Pero ahora tienen un nuevo contratiempo. Con la emoción –más bien con el terror-, la princesa se ha hecho sus cosillas encima y su ropa ha quedado hecha un asco, así que deben lavarla. Ella, de lo más práctica, le pide al espíritu que se convierta en ropa, pero lo que no sabía es que sus transformaciones no duran demasiado, y pronto la vemos caminar desnuda…

En **Dragon Boy** hay muchas coincidencias con lo que luego sería **Dragon Ball**, como que **Tanton** fuera abandonado, o ciertas actitudes de la princesa que recuerdan mucho a la **Bulma** del principio. Pero no es más que una primera prueba, un esbozo de lo que **Dragon Ball** podía llegar a ser. ■

Annabel Espada



Todas las imágenes que podeis ver en éstas páginas están extraídas del 2º tomo de la colección Teatro Manga, publicada por Planeta-deAgostini a principios de 1997. El tercer tomo tiene prevista su salida a principios de este año y es una buena oportunidad para conocer más sobre ese genio del manga llamado Akira Toriyama. ■



VIDEOCLUB GT

VIDEOCLUB GT
NOMBRE: Gran Pilaf
Nº SOCIO: 240271
DOMICILIO: Gran Castillo de Pilaf

Nuevos personajes... Futuros alternativos... Diferentes versiones de la misma historia... Las películas de Dragon Ball son todo un mundo en sí mismas. Si no te conformas con la serie, adelante: bienvenido al Videoclub GT.

Director: Mitsuo Hashimotoi.
Guión: Takao Toyama.
Fecha de estreno en Japón: 6 de marzo de 1993
Duración: 70 min.

ESTALLA EL DUELO

MUETSUKIRO! NESSEN KESSEN CHOGEKISEN

La leyenda del super saiyan, el guerrero legendario que sólo aparece cada mil años, es bien conocida por todos los aficionados a **Dragon Ball**. En esta película aparece otro saiyan que se salvó del genocidio de **Freeza** y que afirma ser ese legendario ser. Un saiyan llamado **Paragus** va a buscar a **Vegeta** en su exilio terrestre para que, según dice, el poder de los super saiyans vuelva a dominar la galaxia. Conduce a **Vegeta**, **Gokuh**, **Trunks**, **Piccolo** y **Gohan** a un planeta que se supone será su nueva capital. Pero pronto descubren su plan: su intención es que su hijo **Broly**, que se supone que es el super saiyan legendario, no tenga rivales y para ello, debe destruir a todos los saiyans. Su intención es abandonarlos en el planeta, que está en la trayectoria de un cometa, y dejar que mueran con el próximo impacto. Pero **Paragus** no contaba con que su hijo se excitara hasta el punto de que la diadema que llevaba para controlar su poder fallara. **Broly** pierde el control y ataca ciegamente a todos lo que se ponen delante suyo, empezando por su padre, y deja malheridos a los que se atreven a oponérsele, como **Gohan**, **Piccolo** y **Trunks**. Es el turno de **Son Gokuh**, pero ni siquiera él puede enfrentarse a **Broly**, cegado por su propio poder. Por si fuera poco el meteorito se aproxima, y **Gokuh** debe vencerle usando la energía de sus compañeros agonizantes... incluido **Vegeta**. ■

Annabel Espada



Gokuh necesitará toda la energía y voluntad de sus compañeros para derrotar a Broly.





NUEVOS PERSONAJES

Los nuevos personajes de esta película son, obviamente, Broly, su padre, y sus tropas de asalto. Broly es el único malvado realmente peligroso que ha aparecido en las películas, y su éxito fue tal que motivó nuevas apariciones. ■

ESCENAS IMPORTANTES

• La escena en la que Broly se libera es bastante impresionante, sobre todo si lo comparamos con su otro yo, cuando su poder latente estaba dominado. Pero lo mejor de la película es la duda que siente Vegeta sobre si debe o no ceder su poder a Gokuh. ■



Director: Mitsuo Hashimotoi.
Guión: Takao Toyama.
Fecha de estreno en Japón: marzo de 1994
Duración: 52 min.

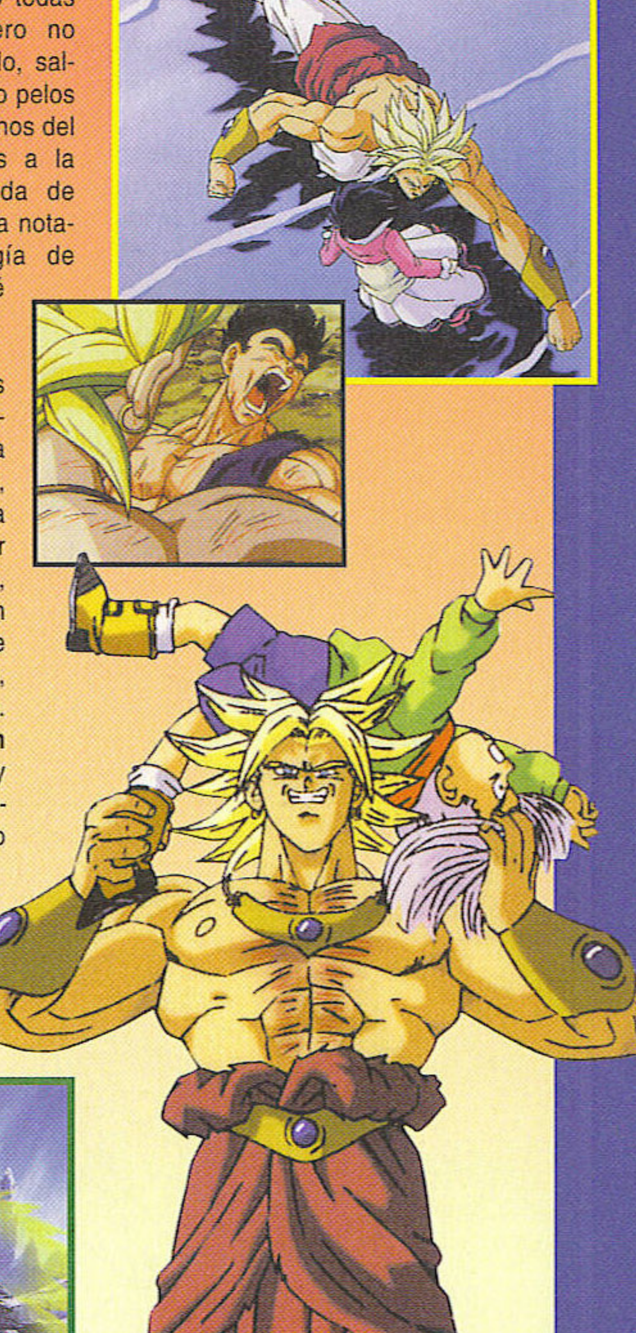
EL REGRESO DE BROLY

KIKENA FUTARI! CHO SENSHI WA NEMURENAI

Esta película se sitúa, supuestamente, después de la batalla contra **Cell** y antes de la saga de **Boo**, se supone, porque **Son Gokuh** está muerto. **Videl**, **Trunks** y **Goten** están buscando las bolas de dragón y llegan a un lago donde el llanto de **Goten** despierta a **Broly**, que había conseguido escapar con vida de su anterior enfrentamiento contra **Gokuh**. Ese llanto penetra en su sueño y le hace despertar, atacando primero a **Videl** y después a los dos chicos.
No tardan mucho en darse cuenta de que **Broly** es un guerrero que sobrepasa sus posibilidades, y deciden pedirle ayuda al dragón **Shenron**, ya que han reunido todas las bolas. Pero no pueden hacerlo, salvándose por lo pelos de morir a manos del saiyan gracias a la oportuna llegada de **Gohan**, que había notado la brutal energía de **Broly** y decide investigar qué es lo que pasa.

Aun así, ni siquiera **Gohan** es capaz de enfrentarse al monstruoso saiyan. **Piccolo** salva su vida en el último momento, pero ni siquiera con su ayuda y la de **Klilyn** pueden hacer nada para detenerlo. Furioso, **Son Gohan** le ataca con un *kame-hame-ha* al que se une el de su hermano pequeño, pero tampoco es suficiente. Entonces, el espíritu de **Son Gokuh** aparece ante ellos y les ayuda uniendo su *kame-hame* al de sus retoños, con lo que logran expulsar a **Broly** del planeta y supuestamente, acabar con él. ■

ANNABEL ESPADA



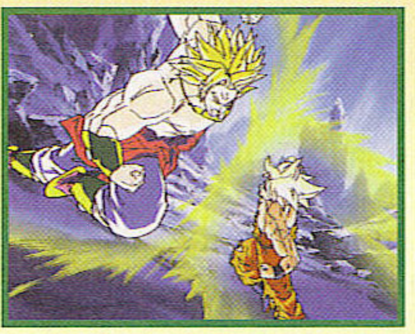
NUEVOS PERSONAJES

Los únicos son los habitantes del pueblecito junto al lago, porque la acción se desarrolla entre BROLY, protagonista de la anterior película de DRAGON BALL, y personajes bien conocidos por todos, como VIDEL, TRUNKS o PICCOLO. ■



ESCENAS IMPORTANTES

Lo más significativo de esta película es la aparición de SON GOKUH, que a pesar de estar muerto acude para ayudar a sus hijos. Además, es un final muy abierto, que deja muchos cabos sueltos para la tercera y última aparición de BROLY. ■



CURIOSIDADES

En esta película, KLILYN aparece vestido con las ropas de PICCOLO, con lo que parece más tapón todavía. También tenemos la oportunidad de ver a VIDEL con vestido... la única vez que se viste así, porque sólo volveremos a verla con falda cuando ya esté casada y sea madre de PAN. ■

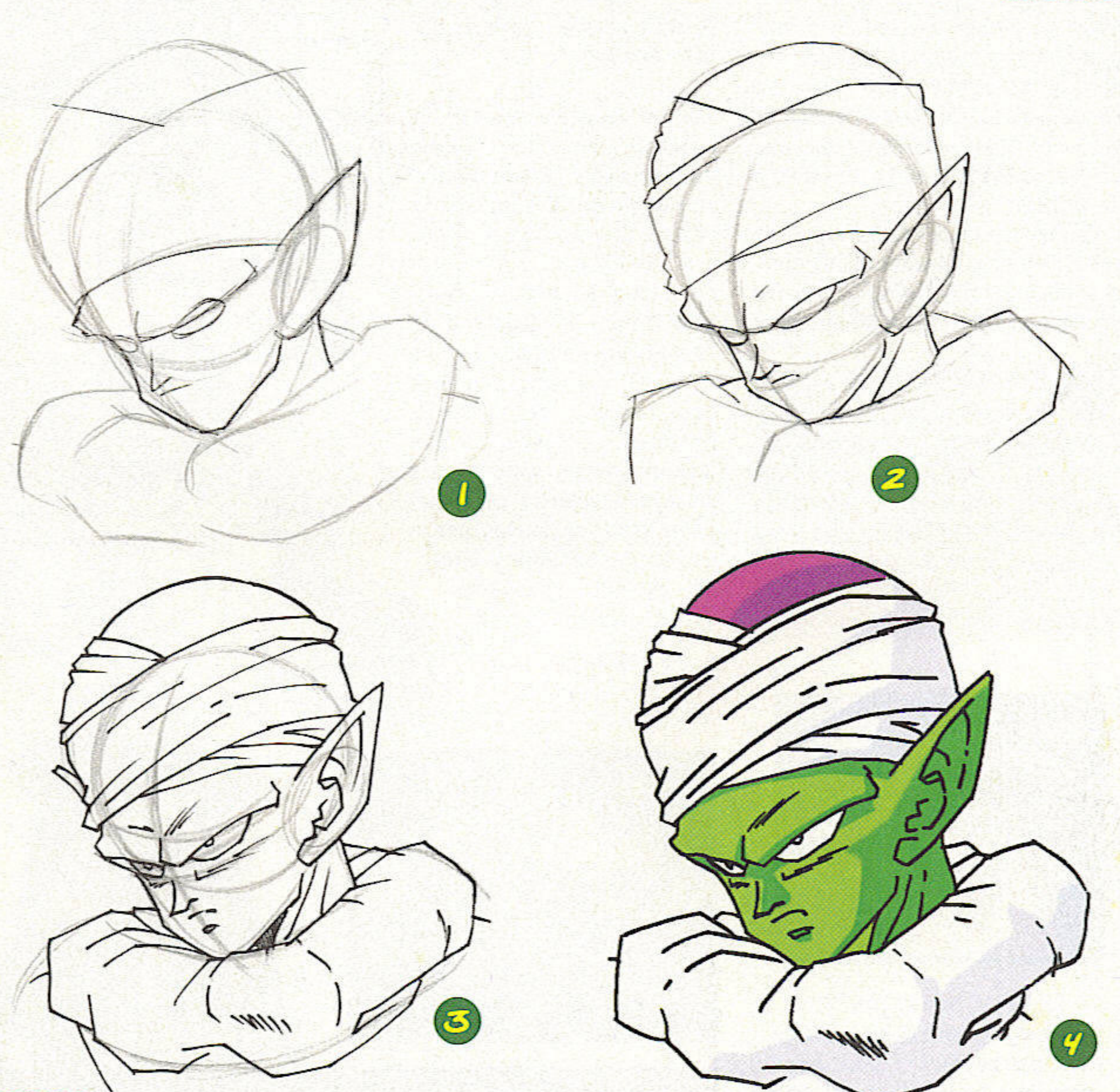
Tinta China

Taller de dibujo de Dragon Ball

HOY: APRENDE A DIBUJAR CARAS (2)

Ésta es la segunda vez que hablamos de los rostros de los personajes del mundo de **Dragon Ball**, pero en esta ocasión los que hemos escogido han sido en algún momento de su vida oponentes de **Son Gokuh**. De todos los rivales del famoso saiyan, hemos elegido algunos de los más carismáticos.

Núria Peris



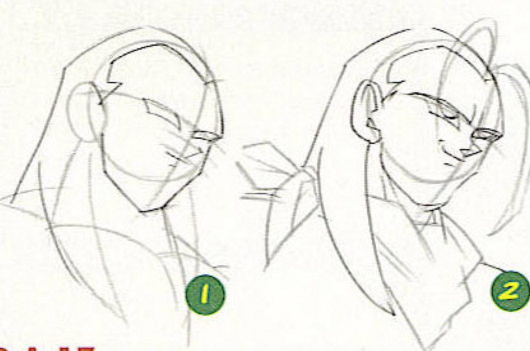
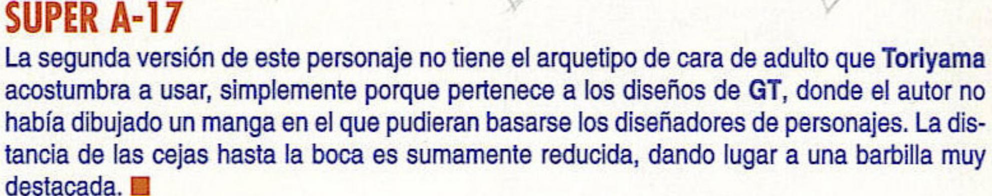
PICCOLO

Este personaje se creó para estar en el bando de los malos, por eso cuando se reformó no perdió su cara de pocos amigos. Su rostro está formado por líneas y formas anguladas (excepto la calva). No tiene cejas y sus orejas son enormes y puntiagudas. ■



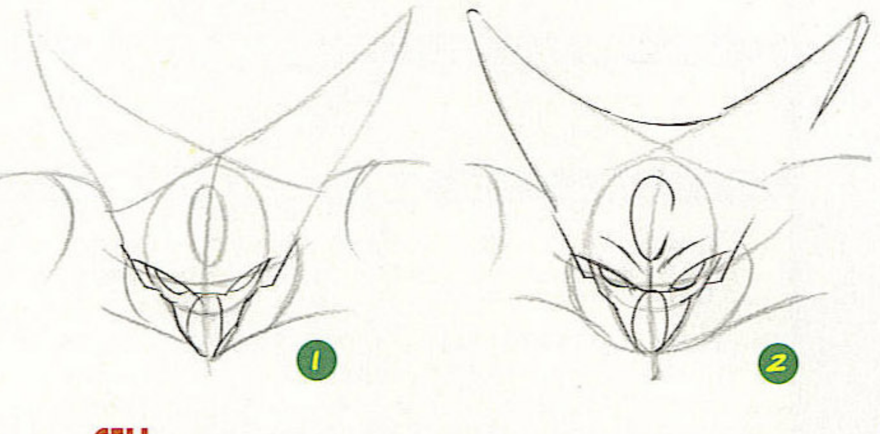
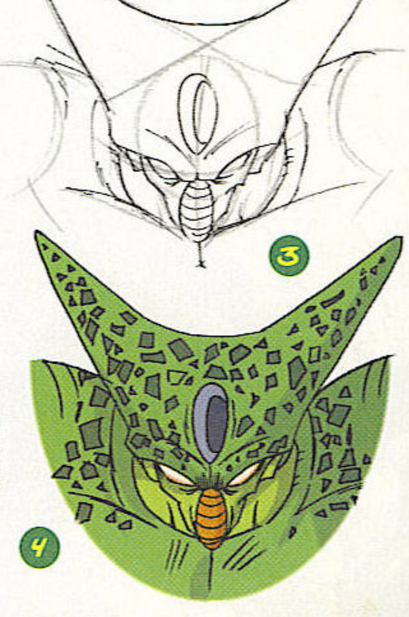

VEGETA

Otro malo de turno reformado pero que mantiene la rivalidad con **Son Gokuh.** Hay que centrar la atención en su frente, ya que es más ancha de lo habitual (en realidad sólo son entradas de cuarentón). La forma del pelo es más fácil de dibujar de lo que parece. Tomad como punto de referencia la distancia de la barbilla hasta donde nace el pelo y comparadla con la distancia de la última punta del cabello con el mismo punto de la raíz. ■

SUPER A-17

La segunda versión de este personaje no tiene el arquetipo de cara de adulto que **Toriyama** acostumbra a usar, simplemente porque pertenece a los diseños de **GT**, donde el autor no había dibujado un manga en el que pudieran basarse los diseñadores de personajes. La distancia de las cejas hasta la boca es sumamente reducida, dando lugar a una barbilla muy destacada. ■

CELL

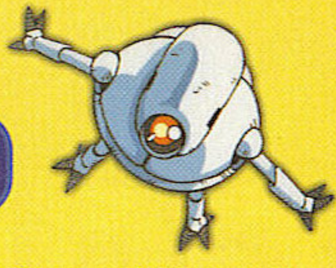
Hemos escogido este nivel de **Cell** porque es el que más se diferencia del aspecto humano de los malos anteriores. Para poder orientaros al dibujar la cabeza recordad hacer un óvalo para situar el cráneo. Seguidamente le dibujáis el exoesqueleto (o caparazón) en forma de cuernos. El hecho de que no tenga nariz ni boca simplifica mucho los detalles de la cara. ■

CARA a CARA

Por Pedro Vallespín

GOKUH vs. VEGETA

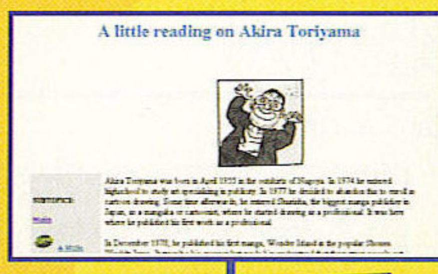
GOKUH	VEGETA
DATOS PERSONALES	
Kakarotto, 52 años, Casado	Vegeta, 57 años, Casado
PRINCIPAL VIRTUD	
Bondad	Perseverancia
PRINCIPAL DEFECTO	
Es un irresponsable	Es vengativo
LUGAR DE NACIMIENTO	
Planeta Vegeta	Planeta Vegeta
FAMILIA	
Barduck (padre, fallecido), Son Gohan (abuelo adoptivo, fallecido), Raditz (hermano, fallecido), Chichi (esposa), Son Gohan (hijo), Son Goten (hijo), Pan (nieta)	Rey Vegeta (padre, fallecido), Bulma (esposa), Trunks (hijo), Bra (hija)
MEJOR BATALLA	
El combate que mantuvo con Piccolo en el 23º Torneo de Artes Marciales. Técnicas, contratécnicas, trucos y golpes especiales en una de las mejores batallas de la historia de Dragon Ball.	La librada contra Gokuh en su primera llegada a la Tierra. El combate quedó en tablas y desde entonces ha buscado la revancha contra su eterno rival.
ATAQUES FAVORITOS	
Todos los relacionados con el *kame* (*kame-hame-ha, super kame-hame-ha, kame-hame-ha x 10...*)	*Big bang attack y final flash.*
VECES QUE HA MUERTO	
2 (tras sacrificarse sucesivamente en los combates contra Raditz y Cell).	2 (tras morir a manos de Freeza y tras sacrificarse en el combate contra Boo).
ACTITUD EN COMBATE	
Ninguna. Lo único que quiere Gokuh es luchar con guerreros más fuertes que él. Por lo demás, tan sólo destacar que ante todo pelea con un sentido del honor tan exagerado que a veces pone en peligro su propia vida.	Aunque le ha causado más de una severa derrota, Vegeta siempre ha demostrado ante sus rivales una insultante prepotencia y una chulería sin límites. Sus enemigos siempre son "presuntamente" inferiores a él.
HOBBIES	
Comer y superar niveles saiyan.	Comer y superar los niveles saiyan de Gokuh.
OBJETIVOS	
Luchar contra enemigos más fuertes que él.	Entrenarse para derrotar a Gokuh.
PUNTUACIÓN	
Son Gokuh combate por diversión y afán de superación. Eso le concede una puntuación deL... 97%	Por el contrario, Vegeta lucha para derrotar y humillar al contrario, lo que le deja con un... 92%

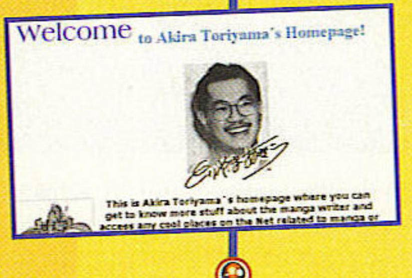


welcome to... www.giru.gt

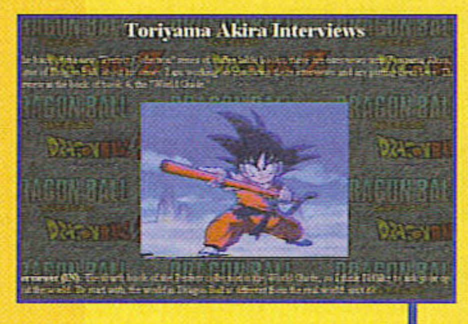
Este mes centramos la sección en la figura de **Akira Toriyama**, probablemente el señor más escurridizo de la red. Es asombroso comprobar cómo, habiendo tantos sitios web de **Dragon Ball** por ahí, casi ninguno presta atención al creador de la serie. Si, este mes descubriréis a **Akira Toriyama**, el HOMBRE, ¡the MAN! Conoceréis sus SUEÑOS, sus FANTASÍAS. No le hemos dejado ni a sol ni a sombra. Preparaos, nenes, porque este mes vamos a hacer que queráis llamar a vuestros amigos para contarles lo que habéis descubierto.

Por Álvaro Prieto



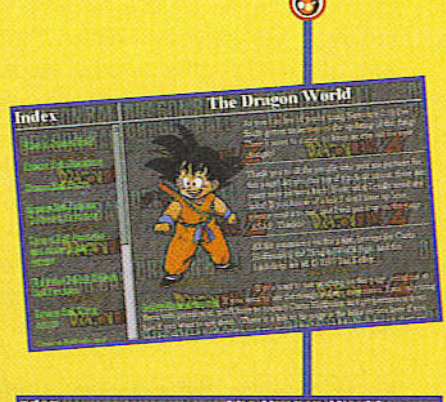


The Akira Toriyama's Page
http://www.ctv.es/USERS/gerry/toriyama.htm
Esta escueta página ofrece una breve biografía del HOMBRE, además de unas fotografías suyas realmente curiosas. Un breve aperitivo, una introducción para aquel que de verdad quiere conocer al HOMBRE.



Entrevistas con Akira Toriyama
http://www.bone.demon.co.uk/db/RESOURCE/int1.htm
http://www.sas.upenn.edu/~ikelley/DragonBall/TAA.html
Ésta es vuestra oportunidad de adentraros en la mente del CREADOR. **Toriyama** responde personalmente a las preguntas que siempre quisisteis hacerle. Estas dos entrevistas fueron realizadas en épocas distintas. Ahora puedes saber cómo se sentía el HOMBRE mientras trabajaba.

Dragon World
http://www.sas.upenn.edu/~ikelley/DragonBall/
En esta página, muy maja por cierto, encontrarás esas tonterías sobre **Toriyama** que nos hacen sentir más próximos a él. El HOMBRE responde a preguntas como: ¿Qué tipo de personaje serías si vivieras en **Dragon Ball**? ¿Cuál sería tu técnica de combate favorita? En esta página intimarás con **Toriyama** a un nivel insospechado. Mejor estar muerto o en la carcel que perdérselo. Y si estás en la cárcel, ¡fúgate!

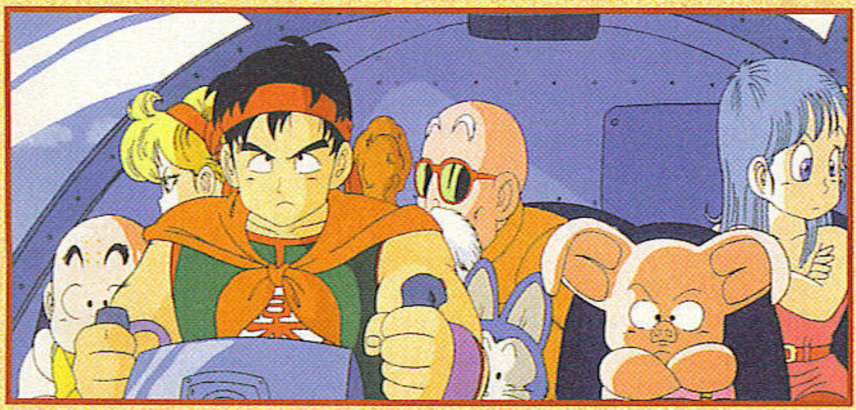


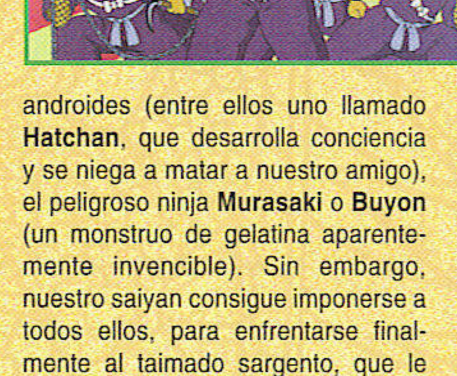


Y eso es todo por hoy, navegantes... Recordad que podéis enviarnos vuestras direcciones, personales o no, a nuestro siempre abierto buzón de sugerencias:
revistagt@norma-ed.es

EL EJÉRCITO DE LA RED RIBBON

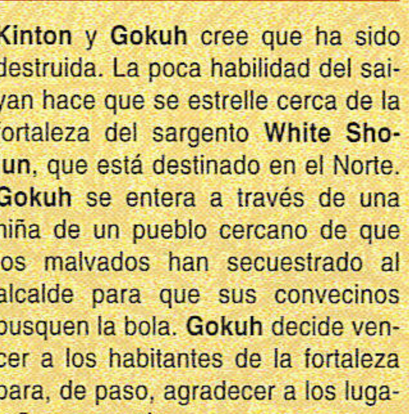
Capítulos 55 a 112 • Tomos de manga 5 a 10





Tras el Torneo de Artes Marciales, **Son Gokuh** decide buscar la bola de cuatro estrellas, el único recuerdo que le dejó su abuelo. Pero en su aventura topa con un inesperado enemigo: el ejército de la **Red Ribbon** (cinta roja), un grupo de mercenarios sanguinarios que intenta conseguir las siete bolas de dragón al precio que sea.

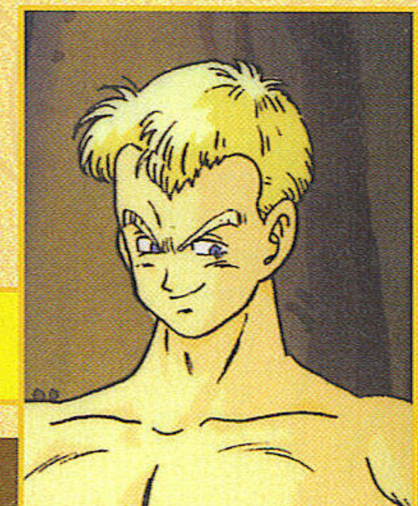
Su primer enfrentamiento es contra **Silver Taisa**, al que arrebata la bola mágica. Tras un combate relámpago, **Gokuh** huye en uno de los aviones del ejército, ya que **Silver** había disparado un bazooka contra la **Nube Kinton** y **Gokuh** cree que ha sido destruida. La poca habilidad del saiyan hace que se estrelle cerca de la fortaleza del sargento **White Shojun**, que está destinado en el Norte. **Gokuh** se entera a través de una niña de un pueblo cercano de que los malvados han secuestrado al alcalde para que sus convecinos busquen la bola. **Gokuh** decide vencer a los habitantes de la fortaleza para, de paso, agradecer a los lugareños su ayuda.

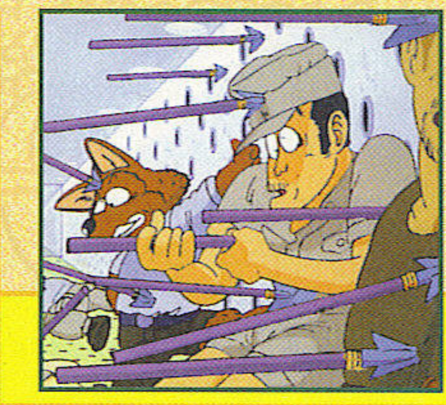


En la fortaleza del sargento **White** aguardan a **Gokuh** innumerables y peligrosos enemigos: soldados, androides (entre ellos uno llamado **Hatchan**, que desarrolla conciencia y se niega a matar a nuestro amigo), el peligroso ninja **Murasaki** o **Buyon** (un monstruo de gelatina aparentemente invencible). Sin embargo, nuestro saiyan consigue imponerse a todos ellos, para enfrentarse finalmente al taimado sargento, que le dispara por la espalda. Esta traición hace que el pacífico **Hatchan** se enfade y golpee al malvado militar con todas su fuerzas.

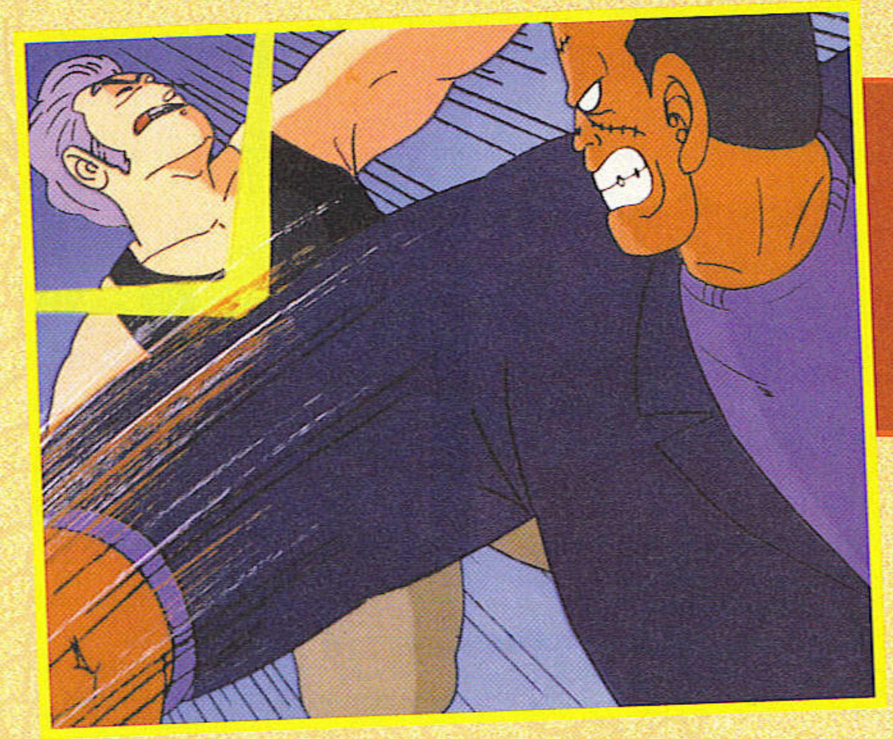
Gokuh libera a los habitantes del pueblo y se dirige a la ciudad para que **Bulma** le arregle el radar. Para variar, su temperamental amiga se ha enfadado con **Yamcha**, así que se empeña en acompañarlo. De esta manera, se dirigen juntos en pos de la siguiente bola de dragón, enterrada en lo más hondo del océano Pacífico, cerca de la casa de **Mutenroshi**. Como toda ayuda es bienvenida, reclutan a **Klilyn**.

Pero el sargento **Blue Shogun**, que estaba destinado en esa zona, los persigue sin cuartel hasta una cueva submarina donde una antiguo pirata





El camino para llegar al tesoro del pirata está plagado de trampas mortales, como comprueban los miembros de la Red Ribbon.





Nuevos amigos para GOKUH. *Izquierda:* HATCHAN, el androide nº 8. *Arriba:* BORA y el pequeño UPAH.



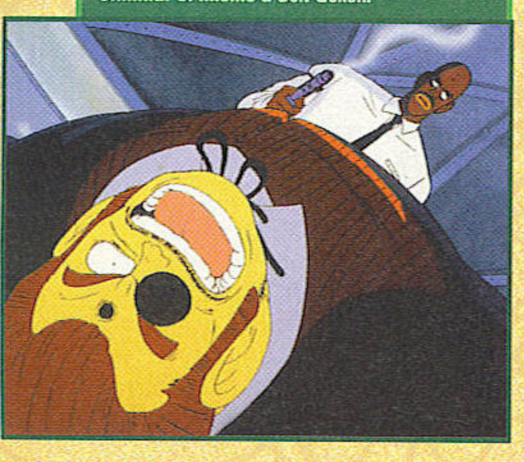
había escondido su tesoro. Tras una dura batalla contra **Blue**, **Son Gokuh**, **Bulma** y **Klilyn** logran salir con vida. Pero **Blue** les ha robado el radar y las bolas que habían reunido, y **Son Gokuh** le sigue hasta una curiosa aldea llamada **Villa del Pingüino**, donde conoce a una niña llamada **Arale** (¿os suena de algo?) que es mucho más fuerte que él y vence al sargento sin apenas esfuerzo.

Gokuh recupera las bolas mágicas pero el militar le roba el radar y vuelve con él a la base, lo que no le sirve de nada, ya que muere a manos de **Tao Pai Pai**, el asesino contratado por **Red Sosui**, el mando supremo del ejército, para matar al pequeño saiyan.

Tao Pai Pai llega al pie de la Torre Sagrada, donde asesina al indio **Bora**, su guardián, y da a **Gokuh** por muerto; pero nuestro amigo aún vive y decide reunir las bolas de dragón para resucitar al caído **Bora**, padre de su amigo **Upah**. Sube a la Torre para que **Dios**, que según la leyenda vive en su cima, le deje beber el agua sagrada, y tras el duro entrenamiento que supone semejante escalada, vence a **Tao Pai Pai** con facilidad. Para reunir las bolas que le faltan se dirige al cuartel general de la **Red Ribbon**, donde acaba con las fuerzas que quedan y con **Black Hosa**, que ha asesinado a su superior **Red Sosui** e intenta matar a **Son Gokuh**, aunque no puede hacer nada contra nuestro héroe y perece en el combate. ■

ANNABEL ESPADA

BLACK HOSA acaba con RED SOSUI, decidiendo eliminar él mismo a SON GOKUH.



MEJORES ESCENAS

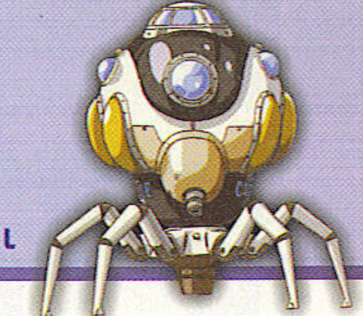
- La parte en la que BULMA, GOKUH y KLILYN buscan el tesoro en la cueva submarina es una de las mejores historias de la serie, y el BLUE SHOGUN uno de los mejores personajes de todo DRAGON BALL.
- El cruce entre DRAGON BALL y DR. SLUMP es muy divertido, porque vemos a los personajes varios años después y cómo sigue la vida en la VILLA DEL PINGÜINO.





CAPSULE CORP.

EL MERCHANDISING DE DRAGON BALL



Las Publicaciones JAPONESAS de Dragon Ball

Este mes haremos un recorrido por todos los mangas y derivados de DRAGON BALL que se han publicado en Japón, con la excepción de los *art books* (o "libros de arte") y similares, a los que les dedicaremos una sección en un futuro próximo.

POR MANUEL GUERRERO

1. SHONEN JUMP

SHONEN JUMP es el semanario de la editorial **Shueisha** en el que se publicó **DRAGON BALL** durante más de una década, a razón de 14 páginas a la semana. La andadura de **Gokuh** y compañía en el **SHONEN JUMP** fue desde el número 51 de 1984 hasta el 25 de 1985, y durante este tiempo compartió las páginas del semanario con otros populares mangas como **KIMAGURE ORANGE ROAD**, **CITY HUNTER**, **KINNIKUMAN** o **YU YU HAKUSHO**. El aspecto de este tipo de publicación suele ser el de una guía telefónica imprimida en papel reciclable y en Japón son de usar y tirar.

2. JUMP COMICS

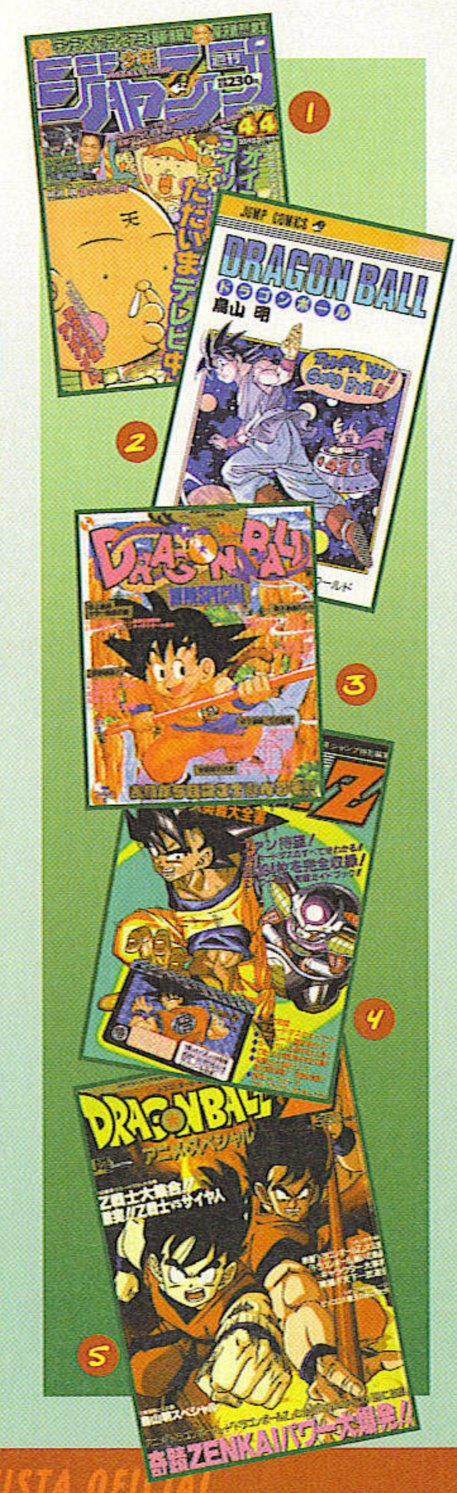
(DRAGON BALL)

Cuando uno de los mangas publicados en el **SHONEN JUMP** alcanza las cuotas de popularidad necesarias, sus capítulos son recopilados en tomos o *tankoubon*, como son conocidos en su país de origen. La obra de **Toriyama** fue recopilada en un total de 42 volúmenes de unas 185 páginas cada uno. El tomo 43 jamás llegó a publicarse, a pesar de los insistentes rumores al respecto.

3. BOKEN SPECIAL

(DRAGON BALL)

Ejemplar publicado en 1987 y muy buscado entre los coleccionistas del mundillo. Se centraba en la primera parte de la serie y recogía numerosos datos, así como unas cuantas imágenes en color. Además incluía una de las primeras entrevistas a **Akira Toriyama**, antes de que su manga superara todas las expectativas puestas en él.



4. CARDDASS OHGI DAIZENSHO (DRAGON BALL Z)

Uno de los artículos derivados más populares de **DB** son las tarjetas. Por esta razón, se le dedicó un libro de 120 páginas a este "fenómeno dentro de un fenómeno". En su interior podemos encontrar un completo repaso a las siete primeras colecciones de la **"Carddass Station"** de **Bandai**, acompañado de todas las ilustraciones de las tarjetas y unas sencillas reglas para poder jugar con ellas.

5. ANIME SPECIAL

(DRAGON BALL Z)

Estos "**ANIME SPECIAL**" fueron dos volúmenes pertenecientes a la **Jump Gold Selection**, una colección que dedicó otros números a series tan populares como **SAINT SEIYA** o **CITY HUNTER**. Se publicaron entre finales de los ochenta y principios de los noventa y constituirían la primera recopilación de información de la serie. Lo más interesante son dos historias inéditas sobre los orígenes de **Piccolo** y **Vegeta**.



6. Jump comics selection

(Dragon Ball/Z/GT)

Los tomitos popularmente conocidos como *anime books* se podrían considerar los mangas de las películas. Reproducen los films o especiales de televisión de la serie a base de fotogramas a color e incluyen un póster doble. Existen un total de 19 tomos divididos de la siguiente forma: 3 dedicados a las películas de **DB**, 13 de los films de **DBZ**, 2 de los especiales de **DBZ** y por último el del único episodio especial de televisión de **DBGT**.

7. Jump Comics Selection / V Jump Comics Selection

(Dragon Ball/Z/GT)

Ésta es una colección de guías para videojuegos, desde los primeros para la **Nintendo** de 8 bits hasta los últimos para **Playstation**. Consta de 10 volúmenes y su nombre cambiaría de **Jump** a **V Jump Comics Selection** a partir del sexto número. Además existe un onceavo volumen con el mismo nombre y formato pero dedicado a la colección de tarjetas **Carddass** de **Bandai**.

8. Anime kids comics / Jump mini ehon

(Dragon Ball Z)

Dirigidos al público infantil y muy similares a nuestros cuentos troquelados de toda la vida. Se llegaron a publicar un total de 19 ejemplares, 17 de los cuales recogían la saga de **Boo** bajo el nombre de **Anime Kids Comics**, mientras que los dos restantes, hacían lo propio con las películas de **Janemba** y el segundo regreso de **Broly** con **Jump Mini Ehon** como título.

9. Jump anime library / Jump anime collection

(Dragon Ball Z)

Dos especiales de mayor tamaño que los anime books y que recogían toda la información y numerosas imágenes de los films **DBZ: El puño del dragón** y **DBZ: Fusión: Gokuh y Vegeta**. Fueron lanzados en las **Anime fair** de la **Toei** al mismo tiempo que las películas y no gozaron de ninguna continuidad.

10. Jump anime comics Jr.

(Dragon Ball GT)

Se trata de dos volúmenes que bajo el título de **Dragon ball GT Perfect File** recopilan toda la información de la serie. Incluyen guía de personajes, episodios, cronología, bocetos, entrevistas, curiosidades... Son la última aportación al mundo de **Dragon ball**, en lo que a mangas y derivados se refiere, y han sido denominados vulgarmente como los mangas de **DBGT** (a pesar de que de manga no tienen nada).

extra GT

Gazapos, guiños y demás

Cuando se crea un animé (en este caso Dragon Ball GT), muchas de las decisiones y detalles previos nunca llegan a ver la luz. Nombres, ideas, conceptos que finalmente no fueron usados, son recogidos hoy en esta sección.

Por X. Rebis

La saga de **Super A-17** fue, en un principio, una excusa para conectar **DBGT** con **DB** y **DBZ**, ya que hasta ese momento parecía que la serie había perdido parte de su identidad con el viaje al espacio. Así, se puede ver en acción a viejos enemigos como **Freeza**, **Cell**, **Nappa**, **Kiwi**, **Dodoria**, **Zarbon**, **King Cold** y **Coola** entre otros.



Doll-taky, uno de los enemigos de **Gokuh** y compañía, debe su nombre a un curioso juego de palabras entre *doll* (del inglés "muñeca") y *taky* (una versión de otaku, "o-taky"). Por lo tanto **Doll-taky** podría ser traducido como "otaku de muñecas", que es precisamente una de las características de este personaje.

El especial de televisión de **DBGT** (el de "100 años después") tenía que ser la conclusión de la serie, pero finalmente los episodios continuaron con los enfrentamientos contra el **Super A-17** y los dragones.

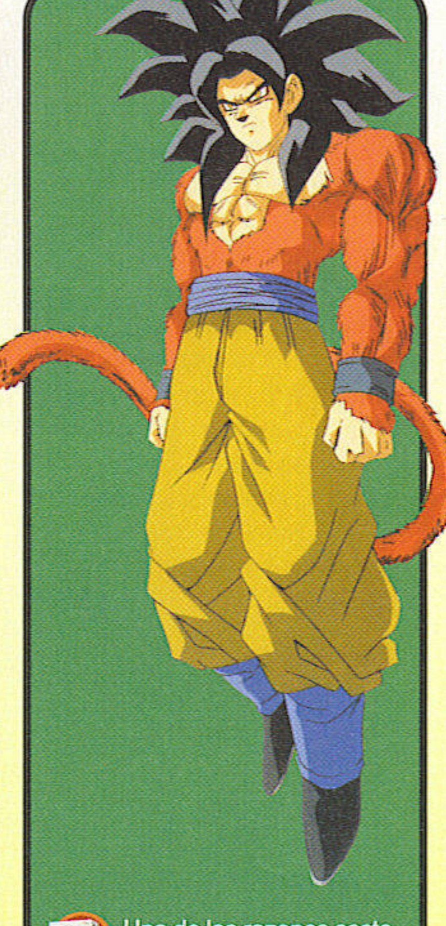
Antes de titular "**GT**" a la nueva serie, en **Toei** se estuvieron barajando varias posibilidades: desde llamarla "**21**" hasta "**Z2**", pasando por "**WW**" (Wonder World) o "**G-Up**" (Growing-up).



Tras diseñar el nuevo y horrible look de **Vegeta** para **Dragon Ball GT**, **Toriyama** mejoró el aspecto del príncipe de los saiyans posteriormente a causa de su hija. Tras ver el lamentable aspecto de **Vegeta**, la pequeña de los **Toriyama** exigió a su padre que afeitara al saiyan y le diera una imagen más guerrera. Esto dio origen a la escena familiar del episodio 25 entre **Vegeta** y **Bra**.

El simpático robot **Giru** iba a ser bautizado en un principio con el nombre de *ojama robo* (algo así como "robot molesto").





Una de las razones sostenidas al crear el super saiyan 4 era para darle lógica a la leyenda que decía que "el super saiyan sólo aparecería cada 1000 años". Como **Gokuh**, **Trunks**, **Gohan**, **Goten** y **Vegeta** habían alcanzado el estado de super saiyan, la leyenda no tenía ningún sentido. Por ello, crearon al saiyan legendario (**Gokuh** SS4) y se excusaron con **Vegeta** diciendo que había alcanzado el nivel 4 por medios artificiales.

Reportaje del mes · REPORT

EL HOMBRE DETRÁS DE DRAGON FALL

ENTREVISTA POR:
MANUEL GUERRERO



Aprovechando la ronda de firmas que concedió el mes pasado en la librería **NORMA Comics**, entrevistamos a uno de los autores españoles más famosos de los últimos años. Él es **Nacho Fernández** y es el dibujante junto a **Álvaro López** de la parodia más famosa de DRAGON BALL: nos referimos, como ya sabréis, a DRAGON FALL. Conocéis muchísimo la obra, pero ahora también conoceréis al autor, así que... ¡vamos a charlar un rato con él!

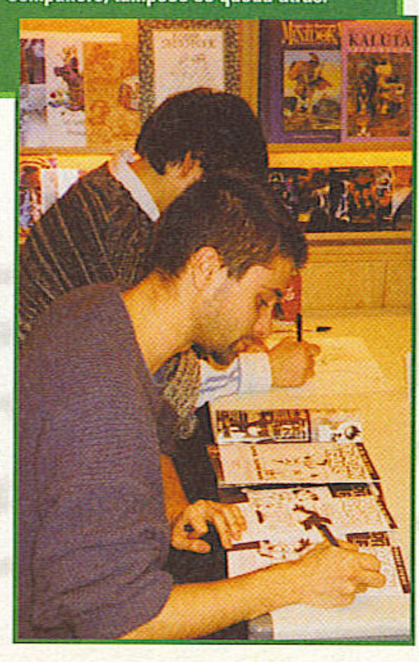
Revista GT: Bueno, Nacho, empecemos por el principio, ¿cómo se os ocurrió la idea de hacer una parodia de DRAGON BALL?

Nacho Fernández: Bien... en 1994 **Álvaro** y yo hacíamos un fanzine que se llamaba **FÉNIX COMICS**. En este fanzine publicábamos nuestras historias; por entonces para nosotros Barcelona estaba muy lejos y no creíamos que podríamos llegar a publicar en alguna de las editoriales que allí se encontraban. Pero un día, y aprovechando la sección de puertas abiertas que **Planeta-deAgostini** ofrecía a todos los autores que quisieran publicar sus historietas, decidimos hacer una parodia de **DRAGON BALL Z**, serie que por entonces veíamos por TV y a la que sabíamos que se podía sacar mucho jugo, ya que se prestaba a ser parodiada por todas partes. Queríamos reírnos de ella (de buen rollo).

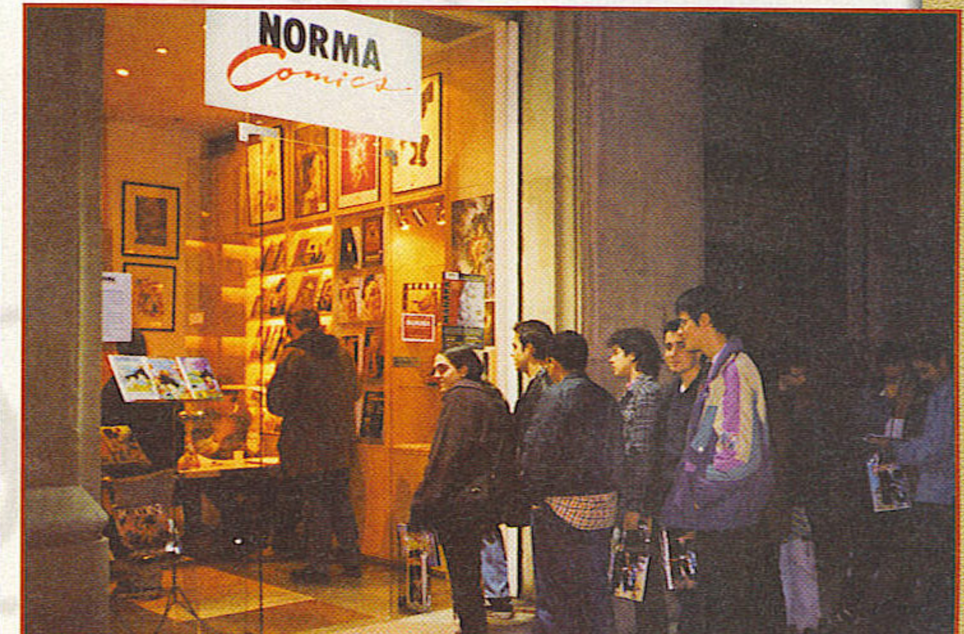
Revista GT: En todo este tiempo que has estado dibujando DRAGON FALL, ¿qué es lo que más y lo que menos te ha gustado de hacerlo?

Nacho Fernández: Lo que más me ha gustado es la oportunidad que nos brindó para poder darnos a conocer a





Arriba: NACHO, un personaje digno de aparecer en su propia serie. *Abajo:* ÁLVARO, su compañero, tampoco se queda atrás.

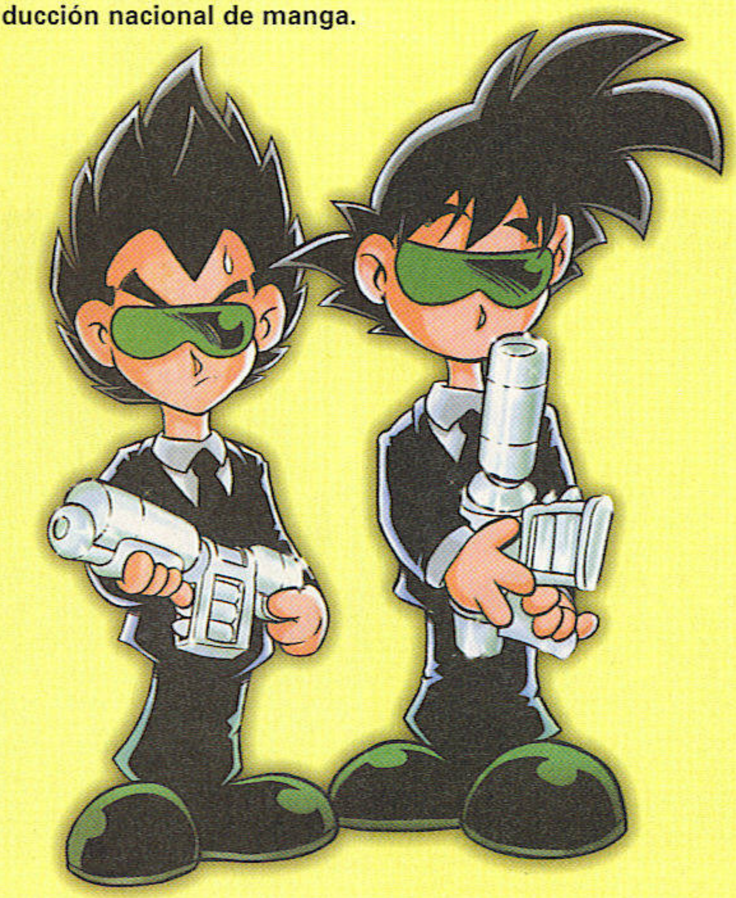


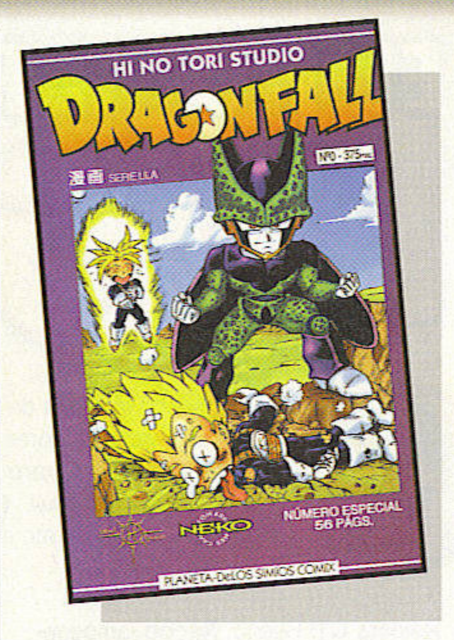
La cola que se formó delante de NORMA Cómics para conocer a nuestros protagonistas fue de las que se recordarán durante años. Hubo firmas y dibujos para todos.

¿Qué es DRAGON FALL?



Cada vez que se produce un fenómeno de la talla de DRAGON BALL, rápidamente surgen a su sombra montones de productos que intentan captar la atención del público presentándose bajo una apariencia similar. En ocasiones, este parecido se limita al aspecto gráfico, cayendo en muchos casos en la copia más burda. En el caso que nos ocupa, los autores han ido más allá y han conseguido una serie que, con el tiempo, ha logrado brillar con luz propia dentro del mundo del cómic publicado en este país. Para los tres o cuatro que no lo sepáis, DRAGON FALL es una de las obras más vendidas en las librerías especializadas, haciendo famosos a sus autores, NACHO FERNÁNDEZ (guión y dibujo) y ÁLVARO LÓPEZ (tinta). Lo que empezó siendo una parodia que se ceñía fielmente al animé, poco a poco se convirtió en un cocktail donde tenía cabida cualquier cosa que estuviera de moda en ese momento: MEN IN BLACK, INDEPENDENCE DAY, NEOGÉNESIS EVANGELION... 37 números publicados bajo el sello de CAMALEÓN EDICIONES, uno bajo el sello de HELIÓPOLIS (ahora con el nombre SUPER DRAGON FALL TURBO) y dos especiales han hecho que las aventuras de SOSÓN GOKUH, VEGETAL, CHIKRILÍN y compañía se hayan convertido en un clásico dentro de la producción nacional de manga.

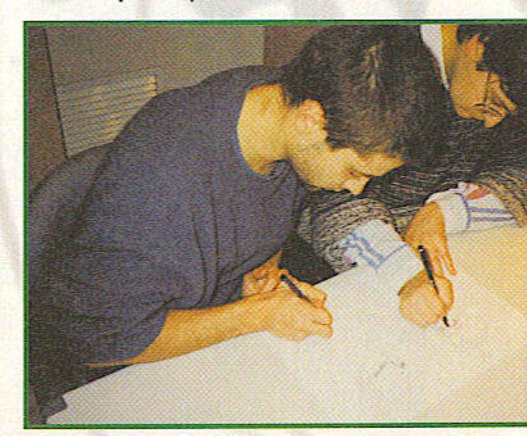




la gente y para poder dibujar otros cómics de carácter más personal y que llevábamos bastante tiempo planeando. También comprobar hasta qué punto valemos y si tenemos futuro en este mundillo, ya que desde pequeño mi fijación fue ganarme la vida dibujando cómics. También me ha gustado poder introducir en la historia de DRAGON FALL todas mis influencias de otros cómics, para hacer una parodia mucho mayor, a pesar de que se trataba de una serie que había que respetar en su línea argumental. El resultado final siempre ha acabado siendo un poco caótico y es de lo que algunos fans se me han quejado...

Revista GT: Ahora centrémonos en el futuro, háblanos de la nueva etapa de DRAGON FALL.

Nacho Fernández: Este verano pasado, y después del cambio editorial que ha sufrido la colección (ahora es **Heliópolis** quien la edita en solita-





Tres ejemplos muy claros de que DRAGON FALL no respeta nada ni a nadie: la primera portada parodia a STAR WARS; la segunda, a TERMINATOR 2 y la tercera convierte MARS ATTACKS! en una verdulería. Simpáticos chicos ¿verdad?



rio), aproveché para mirarme el producto de arriba a abajo y hacer un chequeo del "paciente", siempre había estado oyendo diferentes opiniones de **DF** y si hubiera tenido que contentar a todos los fans hubiera acabado por los pasillos de un psiquiátrico gritando "¡¡Soy **Vegetaaaaaal**!!" Así que me planteé el producto como algo que a mí personalmente me gustara hacer por una sencilla razón: durante las temporadas más bajas no había conseguido mantener la calidad del producto y se notaba, había reflejado en la colección mi propio estado de ánimo y ése no es un modo profesional de trabajar, decidí que a partir de ahora iba a hacer un nuevo DRAGON FALL, que yo me divertiría haciéndolo y que ofrecería a los lectores un nuevo modo de entender la serie. Ya no como una parodia de **DB** sino como un "**¿Y si...?**" en el que crearía una nueva realidad alternativa mostrando a cada personaje tal y como yo realmente creía que tendría que parodiarse.

Revista GT: Y para acabar... ¿Cuál es el nuevo enfoque que le vas a dar a la historia de DRAGON FALL, a la que creemos que le has cambiado el título?

Nacho Fernández: Hace tiempo ya hablamos con diferentes entrevistadores a los que dijimos que cuando llegásemos al final de la historia "oficial" de **DB** que se ha visto publicada en todo el mundo, podríamos probar la idea arriesgada, o no, de empezar a contar nuevas historias con los personajes de DRAGON FALL. Fuera lo que fuera lo que se nos ocurriera hacer con ellos sería un paso adelante, y ahí estaba lo emocionante, pero todavía estaba lejano ese día. Pues bien, ¡ese día ya ha llegado! El DRAGON FALL ha agotado su fórmula y necesita una renovación. De entrada va a tener un nuevo título, que es DRAGON FALL TURBO; de hecho el rótulo también se cambia, yo querría haber cambiado la palabra "**Dragon**" por una simple "**D**" mayúscula que se entendería igualmente y a la vez le daría un carácter diferente al logotipo, pero mis editores no lo aprobaron mucho... ■

¿Quienes son éstos?

Toda serie que se precie necesita personajes carismáticos para enganchar al lector. Los autores de DRAGON FALL ya tenían medio trabajo hecho, pero aun así, han conseguido que sus creaciones tengan más carácter que las del mismísimo TORIYAMA.



Sosón Goku: Si el original ya era un poquito bobo, aquí tendríamos que inventar una palabra nueva para definir el estado de idiotez absoluta del que hace gala este ser. Genial.



Chikrilín: En DRAGON BALL era un secundario que se llevaba bastantes tortas. Aquí, aparte de desarrollar su vena pervertida, se lleva bastantes más. Fantástico.



Vegetal: Coge a un chulo, agítalo un poco y multiplícalo por cien: conseguirás una bomba de relojería que se ha convertido en la estrella de la serie, llegando a contestar el correo. Insuperable.



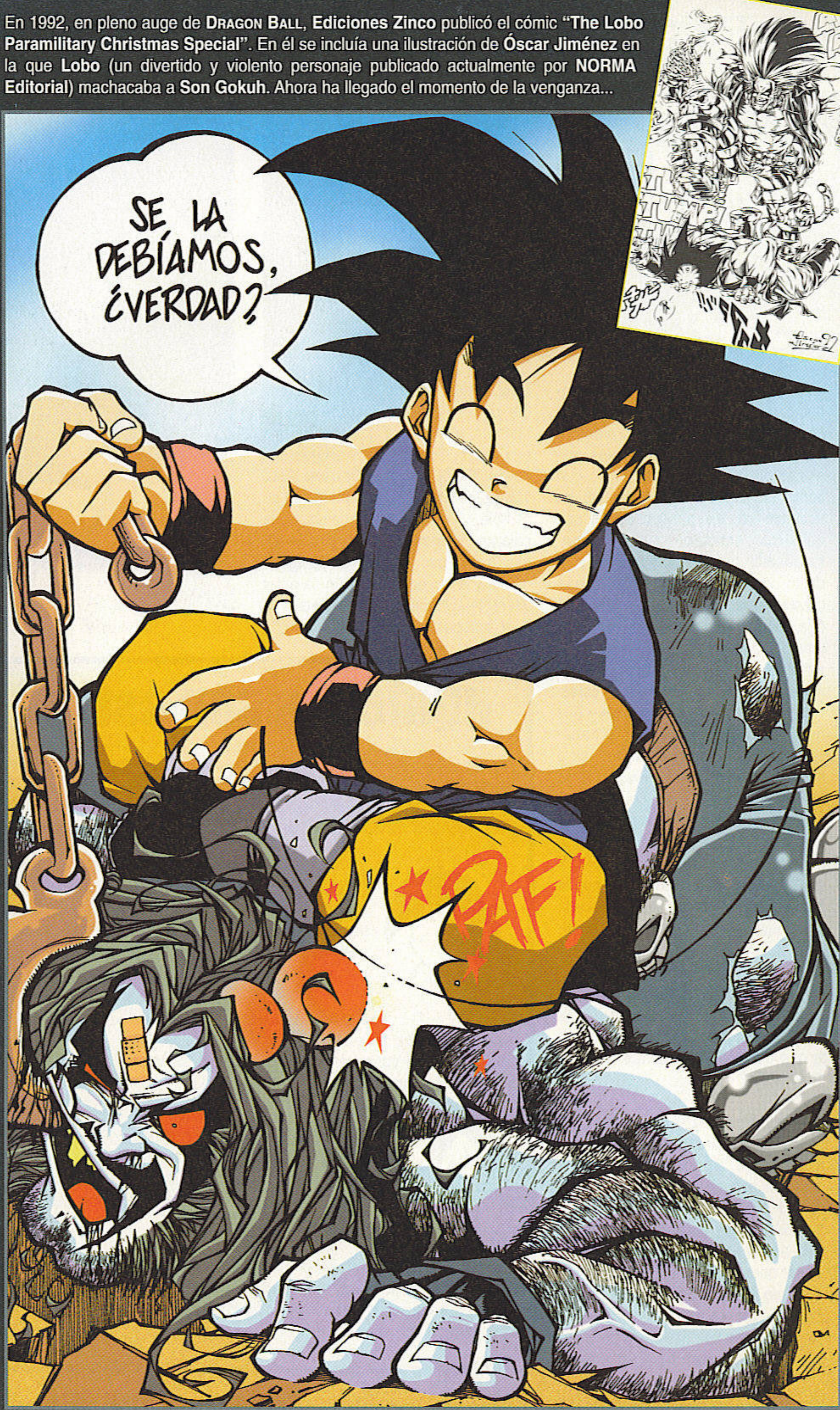
Trakatranks: Vino del futuro pero más le valía haberse quedado allí. Con un padre como **Vegetal** y una madre como **Wilma** (**Bulma**), ¿alguien pensaba que el resultado podría ser bueno? Maravilloso.

tomas falsas

tomas falsas - tomas falsas - tomas falsas

Carlos Javier Olivares

En 1992, en pleno auge de **Dragon Ball**, **Ediciones Zinco** publicó el cómic **"The Lobo Paramilitary Christmas Special"**. En él se incluía una ilustración de **Óscar Jiménez** en la que **Lobo** (un divertido y violento personaje publicado actualmente por **NORMA Editorial**) machacaba a **Son Gokuh**. Ahora ha llegado el momento de la venganza...



Color: José Miguel Álvarez

MERCHANDISING DRAGON BALL GT

¡ATENCIÓN! EXIGE SÓLO PRODUCTOS OFICIALES

Licenciado Autorizado

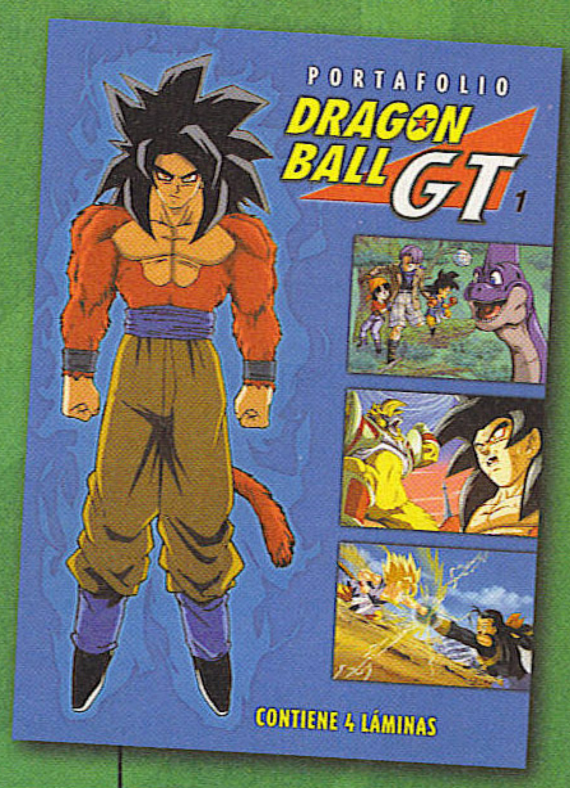
NORMA Editorial





MAXI-POSTERS 1 y 2

¡Los pósters más grandes que existen! Nada menos que 58x140 cm. para adornar la puerta de tu habitación con los personajes de GT.



PORTAFOLIO-1

Una auténtica carpeta de lujo que contiene 4 alucinantes láminas de 30x42 cm. con las mejores imágenes de la serie.

AGENDA 1999

Organiza el día a día de la forma más divertida con esta agenda de bolsillo a todo color ilustrada con imágenes de GT.

No te pierdas los próximos productos de merchandising de **NORMA Editorial**

- **OTAKU PACK** (A la venta el 25 de enero de 1999)
- **JUEGO DE ROL** (A la venta el 25 de marzo de 1999)

Hola, soy Pan, deja tu mensaje

Correo de los lectores

¡Hola, amigas y amigos de DRAGON BALL! Aquí estoy, otro mes más, dispuesta a resolver vuestras dudas y a publicar vuestros dibujos. Como podéis comprobar, este mes he ampliado el espacio del correo debido al montón de cartas que me enviáis, aunque todavía se me queda un poco pequeño. Bueno, paciencia. Por cierto, estrenamos la sección KAME HOUSE para aquellos que queráis cartearos o intercambiar cosas. Chachi, ¿no?

• **Gonzalo Acha (Alcalá de Henares)** pregunta por juegos de rol de DRAGON BALL. Oficiales y en castellano, sólo conozco el juego de rol de cartas coleccionables de **NORMA Editorial**, aunque actualmente se encuentra agotado. Pero no desesperes, porque en marzo saldrá a la venta el nuevo juego de **DBGT**, con nuevas reglas y cartas y un espectacular tablero. En cuanto a videojuegos, de momento no hay noticias de nuevos productos relacionados con DRAGON BALL. En próximos números hablaremos de los ya existentes y daremos trucos para ellos.

• **Gorka Rodríguez (Avilés)** se interesa por cosas que pasan en la 2ª época de la serie y que no puedo contar, ya que le destriparía el argumento a muchos fans. Sólo puedo decirte que la fusión más famosa de **GT** has podido verla en la portada del número anterior y que el **Super A-17** tiene mucho que ver con nuestro amigo **A-17**. Si esto te sabe a poco, no te preocupes, ya que pronto empezará la emisión de la serie en TV. En cuanto a tus otras preguntas, en principio **Manga Films** no tiene una fecha prevista para sacar la segunda tanda de vídeos a la venta (contendría los 34 capítulos restantes). Tu dibujo es muy chulo, aunque me gustaría ver los próximos en color, ¿ok?



David Martín (Córdoba) ha realizado este espectacular GOKUH en 4º nivel con uno de los dragones oscuros de fondo.

• **Mari Nieves Pantión (Chiclana de la Frontera)** Gracias por tus felicitaciones y saludos. Como puedes ver, estamos incluyendo fichas (los GT-Files) desde el número 2 de la revista. Lo del concurso de manga es algo que estamos estudiando y esperamos comentaros algo en breve. Ya le hemos pasado tus saludos a **David Ramírez** y, por cierto, muy guay el dibujo de tu sobre.

• **Cristian Aguilar (Marbella)**, quiere saber por qué **Broly** le tiene tanta tirria a mi abuelo **Son Gokuh**. Aunque pueda parecer una tontería, todo viene de cuando estaban juntos en la "guardería" del planeta Vegeta. Al parecer, el llanto de **Gokuh** ponía frenético a **Broly**, haciendo que su poder se incrementara de forma increíble. El **Gokuh** que debes haber visto en 5º nivel debe de ser **Gogeta Saiyan 4**, la fusión de **Gokuh** y **Vegeta** en 4º nivel.

• **Daniel Roca (Sant Boi de Llobregat)** quiere que le hagamos un poquito más de caso a **Piccolo**. Si nos das algo de tiempo, intentaremos dedicarle un artículo, ya que este valiente namek se lo merece. Si utilizamos los nombres japoneses de los personajes, en vez de los que tú conoces, es porque éstos cambian dependiendo de la autonomía, lo que nos llevó a preguntarnos: ¿Deberíamos usar la traducción catalana, que fue la primera que se hizo, o poner la de **Antena 3** por haberse emitido a nivel nacional? Pues para que no haya discusiones, ponemos la original y todos contentos. En cuanto a la última parte de tu carta, tienes razón. A mí también me gustan un montón las canciones de DRAGON BALL.



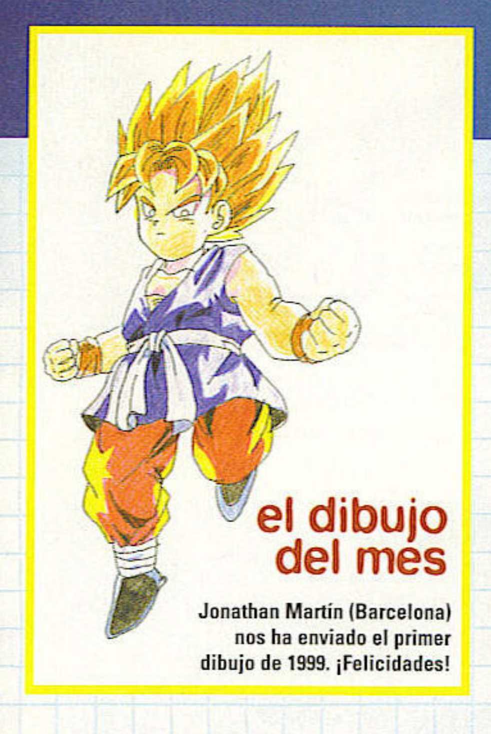


Javier Hernández (Ayamonte) me ha dibujado muy guapa, ¿no creéis? A la derecha, Koldo Almeida (Bilbao), nos muestra lo que todos esperabais: ¡PAN super saiyan!

• **Mikel Sánchez (Lasarte-Oria)** pregunta si **Gokuh** tiene algún otro hermano aparte de **Raditz**. Pues que yo sepa, no (por lo menos en **GT** no sale ninguno). El único parentesco que une a **Broly** con **Gokuh** es que sus cunas estaban una junto a la otra en el "nido" del planeta Vegeta.

• **Claudia Sánchez (Valencia)** es una fan incondicional de **Vegeta**. La verdad es que el príncipe saiyan es todo un carácter, lo que hace que tenga un montón de seguidores. A ver si le podemos dedicar un artículo en exclusiva en próximos números.

• **Jacinto Cortes (Benalmádena)** quiere saber si **Bra** (hija pequeña de **Vegeta**) y **Marron** (hija de **Klilyn**) conocen técni-



el dibujo del mes

Jonathan Martín (Barcelona) nos ha enviado el primer dibujo de 1999. ¡Felicidades!

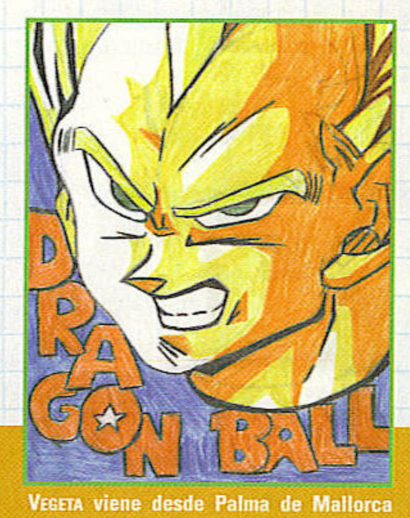


Un fantástico Son Gohan nos llega de la mano de Eduardo Pérez (Torrijos).

cas de lucha. La verdad, **Jacinto**, es que la única técnica de lucha que me parece que conoce **Bra** es la de encontrar las mejores rebajas en las tiendas de la ciudad. Por su parte, **Marron**, a pesar de que sus padres son dos expertos luchadores, tampoco ha dado muestras de interés en el combate.

• **Daira (Madrid)** está desesperada por saber cómo acaba la saga de **Baby** (y sobre todo qué pasa con **Vegeta**). No te preocupes, ya que en cuanto sepamos cuándo va a salir la segunda etapa de vídeos de **DBGT**, os daremos puntual información en nuestra sección **Radar**. En cuanto a lo que te diga la gente por gustarte tanto la serie, pasa de todo. Piensa en lo bien que te lo pasas cada vez que ves un capítulo y en lo que ellos se están perdiendo. Se siente uno mejor, ¿no?

• **Verónica Barroso (Conil de la Frontera)** siente curiosidad por saber



Vegeta viene desde Palma de Mallorca enviado por Jaime Ripoll.

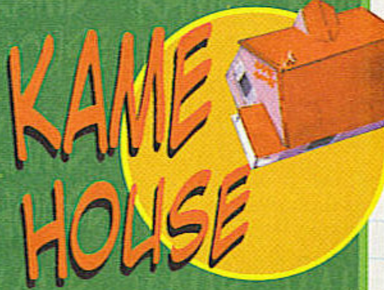
las edades de **Gokuh**, **Vegeta** y **Trunks**. Pues, aproximadamente y por orden, son las siguientes: 52, 57 y 23 años. Tu siguiente pregunta (y la de muchos otros lectores) es si **Trunks** y yo seremos novios alguna vez. La verdad, ¿no pensáis que es un poco mayor para mí? Un abrazo y gracias por tus deseos para este nuevo año.

• **Llorenç Maza (Barcelona)** pregunta si hay algún videojuego que trate sobre toda la historia de **Dragon Ball** y **Dragon Ball Z**. Pues no, **Llorenç**. Hay varios juegos, pero todos están ambientados en una u otra época, por lo que no hay forma de conseguirlo... si no lo fabrican. En cuanto a si habrá nuevos juegos con personajes de **GT**, en principio no hay noticias de que haya ningún proyecto en marcha. Si supiéramos algo, no dudes que lo comentaríamos en la sección **Power On**.

¿Qué os parecería un ránking de vuestros personajes favoritos? A partir del próximo número, decidme en vuestras cartas qué personaje os gusta más de **DB**. En breve publicaremos la puntuación que ha conseguido cada uno. ¡A ver en qué lugar quedo yo! ¡Hasta el mes que viene!

No olvides escribirme a la siguiente dirección:
"Hola, soy Pan. Deja tu mensaje..."
Norma Editorial S.A.
c/Fluvià, 89.
08019-Barcelona.
O envíame un e-mail a:
revistagt@norma-ed.es

¿Quieres contactar con otros fans de Dragon Ball? ¿Te gustaría intercambiar cards, dibujos, etc...? ¿Necesitas colaboradores para montar tu propia revista? Bienvenido a...



• **Jaume Roca Notó**
C/ Vilafranca nº 51
Sant Sadurní D'Anoia
(08770-Barcelona)
Tiene 15 años y le gustaría cartearse con otros fans de DB.

• **Juan Pons Sanz**
C/ Joanot Martorell nº 2
Oliva (46780-Valencia)
Quiere cartearse con fans de DB e intercambiar cards y dibujos.

• **Manuel Francisco Gea Pérez**
C/ Nueva nº 4
Desamparados-Orihuela
(03312-Alicante)
Cambia cards de Panini de las series Roja y Verde de DBZ y de la primera época de DBGT.

• **Raquel Garrido**
C/ Tarragona nº 7
Artés (08271-Barcelona)
Tiene 13 años y quiere cartearse con lectores y lectoras de la revista.

• **Juan José Rodríguez Moya**
C/ Antonio Chacón,
Bloque 9 4º D
29003-Málaga
Tiene 18 años y le gustaría cartearse con fans de DB, y si saben dibujar, mejor.

Ya sabes: si quieres que publiquemos tu dirección, indica en el sobre "Kame House". ¡Esperamos tus mensajes!



número 3 • enero 99

Director:
Óscar Valiente

Redactor Jefe:
José Miguel Álvarez

Diseño Gráfico:
Samuel García

Corrección Gramatical:
Óscar Estefanía

Publicidad:
Josefina Blaya

Colaboradores:
Luis Alís, Annabel Espada, Manuel Guerrero, Carlos Javier Olivares, Núria Peris, Álvaro Prieto, David Ramírez, Ruy Ramos, X. Rebis, Isidro Sánchez, Gustavo Torralba, Pedro Vallespín, Armando Vila.

Edita:
NORMA Editorial, S. A.

Director General:
Rafael Martínez

Director Editorial:
Óscar Valiente

Coordinador Editorial:
Armand Zoroa

Director Financiero:
Vicente Campos

Director de Distribución:
Pepe Martínez

Comercial:
David Llorente

Producción:
Flor Castellanos y Marià Martí

Ayudante de producción:
Valentín Chesa

Redacción y Publicidad:
c/ Fluvià, 89. 08019 - Barcelona.
Tel.: 93 303 68 20. Fax: 93 303 68 31
revistagt@norma-ed.es

Distribución:
HOBBY PRESS, S. A.
S. S. De los Reyes (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99

Imprime:
Litografía ROSÉS

Depósito legal:
B-40732-98

ISSN:
1139-5133

Se solicitará control OJD

NORMA Editorial



El Gran TORNEO

¡Damas y caballeros!¡Aquí empieza la primera edición del **Gran Torneo** del año 1999! ¡Si os habéis empollado las revistas anteriores, ya podéis pasar a contestar las preguntas! ¡¡Suerte!!

1. ¿Qué villano vuelve a convertir a **Gokuh** en niño?
2. ¿Cuál es el nombre de la nave que usan nuestros amigos para buscar las bolas de dragón?
3. **Don Kear** es el malvado tirano del planeta...
4. ¿Qué rompió **Gokuh** al hacer su primer *kame-hame-ha*?
5. ¿Quién fue el abuelo de **Trunks**?
6. ¿Qué nombre reciben los voraces gusanos gigantes del planeta **Biihe**?
7. Completa el trío: **Bonpara**, **Sonpara** y ...
8. ¿Con qué monstruo está a punto de casarse **Trunks** en el planeta **Kelbo**?

¿Estáis preparados para concursar? Pues enviad vuestras respuestas a **NORMA Editorial**: Fluvià, 89. 08019-Barcelona, indicando en el sobre **"El Gran Torneo"**, antes del 15 de febrero. Entre todos los acertantes se sortearán 3 lotes de vídeos de **Dragon Ball** de **Manga Films**. ¡¡¡Esperamos vuestras cartas!!!

Solución al concurso anterior:
En esta ocasión, la prueba era mucho más fácil que en el primer número y habéis sido muchos los que habéis encontrado a **Son Gokuh** disfrazado de Papá Noel. En concreto estaba en las siguientes páginas: 1) **Pág. 1**, 2) **Pág. 15**, 3) **Pág. 23**, 4) **Pág. 27**, 5) **Pág. 28**, 6) **Pág. 32**, 7) **Pág. 33**. En total había **7 Son Gokuhs navideños.**

LOS GANADORES DEL 2º TORNEO SON:

Héctor Veiga Ortiz (Boadilla del Monte, Madrid), Jordi Segovia López (Manresa, Barcelona) y Javier Crespo Robles (Caravaca de la Cruz, Murcia). Cada uno de ellos recibirá un lote de vídeos de **Dragon Ball GT**.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

- ¿Qué colecciones de cartas puedes encontrar ahora en el mercado? **Capsule Corp.** te pone al día.
- En **Gran Tori**, te contamos todo sobre **Dr. Slump**, el primer gran éxito de **Toriyama**.
- Estrenamos la sección **¿Y si...?**, donde podrás cambiar la historia de **Dragon Ball**.
- ...y además, te regalamos otros 4 **GT-Files**.



SERVICIO DE VENTA POR CORREO



¡¡COMPLETA TU COLECCIÓN!!

¿ Le falta algún artículo de Dragon Ball GT a tu colección? ¿Te perdiste el vídeo nº5? ¿No encontraste el primer Maxi-Poster? No te preocupes, ahora con Dragon Ball GT: La Revista Oficial, puedes pedir los mejores artículos de tu serie favorita de la forma más rápida, cómoda y fiable... ¡y sin moverte de casa!

Fotocopia esta página, rellena las casillas de este formulario con los productos que quieres pedir, escoge la forma de pago y envíanoslo todo en una carta a
NORMA EDITORIAL, C/ FLUVIÀ, 89. 08019 BARCELONA



PRODUCTO	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
VÍDEO GT Nº1	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº2	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº3	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº4	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº5	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº6	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº7	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº8	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº9	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº10	1.995 ptas.		
MAXI-POSTER GT Nº1	995 ptas.		
MAXI-POSTER GT Nº2	995 ptas.		
PORTAFOLIO GT Nº1	1.250 ptas.		
AGENDA GT 1999	995 ptas.		
		TOTAL	
		GASTOS DE ENVÍO CERTIFICADO	+350 ptas.
		TOTAL	

¡REGALO SORPRESA GT!
POR CADA COMPRA SUPERIOR A 5.000 PTAS.

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población ....

Código postal ....

Teléfono ....

FORMA DE PAGO

- ❒ Sellos nuevos de correo
- ❒ Ingreso en Caja Postal Cta: 5.062.225
- ❒ Talón adjunto
- ❒ Giro postal adjunto
- ❒ VISA
- ❒ Master Card
- ❒ Eurocard
- ❒ Eurocheques (mínimo 15.000 ptas.)

Pago con tarjeta

Nº Tarjeta ....

Fecha de caducidad ....

Nombre y apellidos del titular ....

....

DNI ....

Teléfono ....

Firma:

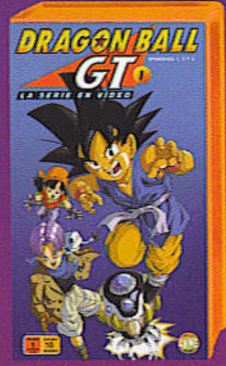


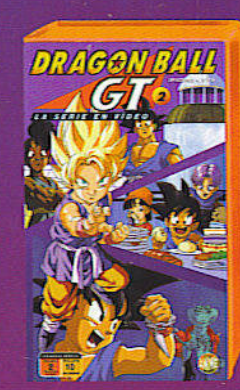
DRAGON BALL GT

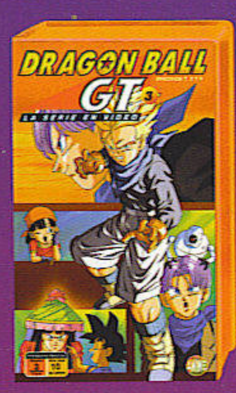
LA SERIE EN VÍDEO



¡COMPLETA TU COLECCIÓN!


DRAGON BALL GT 1


DRAGON BALL GT 2


DRAGON BALL GT 3

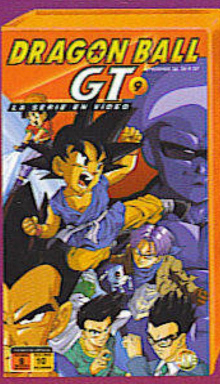

DRAGON BALL GT 4

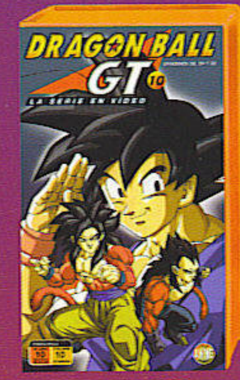

DRAGON BALL GT 5


DRAGON BALL GT 6


DRAGON BALL GT 7


DRAGON BALL GT 8


DRAGON BALL GT 9


DRAGON BALL GT 10



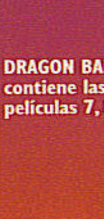
LOS PACKS

DRAGON BALL Z

DRAGON BALL
contiene las
películas 1,2 y 3.




DRAGON BALL Z
contiene las
películas 4, 5 y 6.




DRAGON BALL Z-2
contiene las
películas 7, 8 y 9.

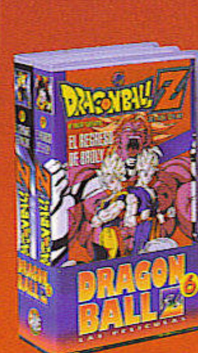


DRAGON BALL Z-3
contiene las
películas 10, 11 y 12.



DRAGON BALL Z-4
contiene las
películas 13, 14.

DRAGON BALL Z-5
contiene las
películas 15 y 16.



DRAGON BALL Z-6
contiene las
películas 17, 18.

Valdeman / Original / Copia

www.mangafilms.es/dragonballGT



ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS


Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • E-mail: manga@mangafilms.es